

# PC

99.500 lei

# Games



**2**

**CD-uri**

**Poster dublu**

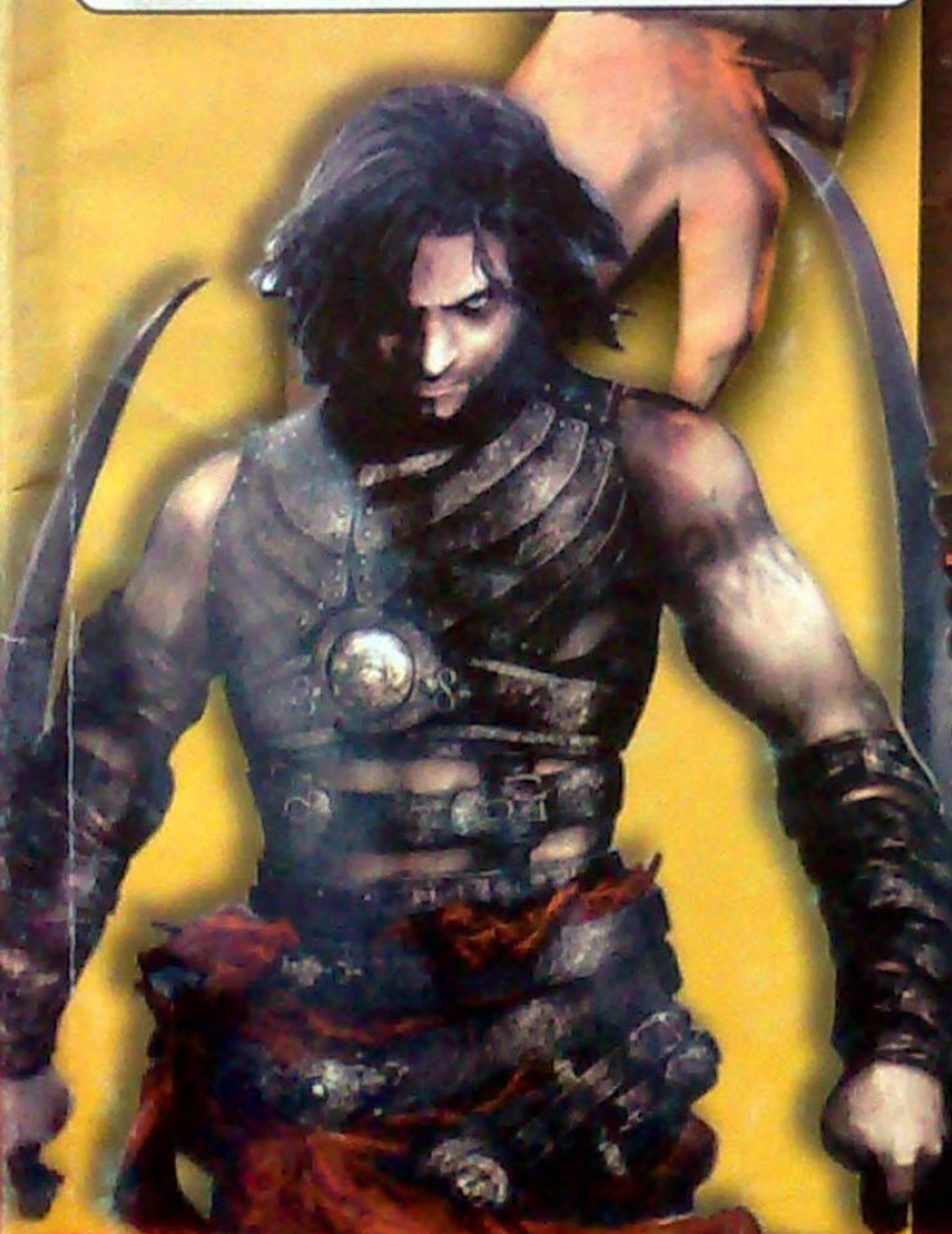
**SUPER DEMOS:**

Besieger

Chessmaster 10

Singles

**AVANPREMIERĂ:**  
**Prince of Persia 2**



# JOCUL LUNII Doom 3

**SPECIAL**



**MINI-  
DRAONOMICON**

**AVANPREMIERĂ**



**NFS  
UNDERGROUND 2**

**TEST**



**JOINT OPERATIONS:  
TYPHOON RISING**

**AVANPREMIERE:** • Knights of Honor  
• Cronous • A Vampire Story • You Are Empty

**TESTE:** • Soldiers: Heroes of WW II • Warlords Battlecry III • Angels vs Devils  
• Kreed • Spider-Man 2 • Spellforce: The Breath of Winter • Alias • Chaos League





# Accelerează.

Am dublat viteza! Acum, noul CableLink are o viteză de până la 256kb/s.

În plus, am mărit traficul inclus cu până la 100%, prețul abonamentului l-am redus cu până la 25% iar noul super-modem îl primești gratuit în custodie.

Traficul între 2 abonați Cable Link din același oraș este acum gratuit – așa că poți aduce muzică sau filme de la prietenii tăi fără costuri, la 256 kb/s. Tot gratuit este și accesul la căsuța ta de e-mail la RDS.Link, precum și accesul la aproape orice site din orașul tău.

Noi îți spunem noul Cable Link. Tu cum îi spui?



Noul modem Cable Link – soluția pentru telefonie și super-viteză pe net.



100% internet  
0% taxe telefonice

**rds.LINK**  
[www.rdslink.ro](http://www.rdslink.ro)

• **București:**  
021/301.08.78  
021/301.08.76  
021/301.08.71  
031/401.08.78  
031/401.08.76  
031/401.08.71

• **Oradea:**  
0259/44.72.52  
0259/44.72.46  
0359/40.04.00  
• **Arad:**  
0257/22.82.02  
0257/22.83.02

• **Iași:**  
0232/26.00.88  
0332/40.50.00  
• **Sibiu:**  
0269/21.01.12  
• **Tg. Mureș:**  
0265/21.12.05

• **Timișoara:**  
0256/49.91.91  
0356/40.02.00  
• **Constanța:**  
0241/63.99.29  
0241/55.41.01  
• **Vaslui:**

• **Craiova:**  
0251/41.65.79  
0351/40.32.00  
• **Satu Mare:**  
0261/71.21.60  
0361/40.04.02



**Director**  
GABRIELA PUCHIANU

### Redacția

**Redactor-șef**  
CIPRIAN COROIANU  
(Fragellan)

**Redactor-executiv**  
MIRCEA MARIAN  
(Vicomte de Fragellone)

**Redactori**  
JACINT ERDEI  
(Frag Zappa)

Jacint@pcgames.ro

PAUL SĂRĂTEANU  
(Fragenstein)

paul@pcgames.ro

ȘERBAN STOKKER  
(Frag YouI)

serban@pcgames.ro

### DTP

ALEXANDRU IOAN

### Corectură

LIANA COROIANU  
(Fragutza)

### CD-ROM/Webmaster

KIRÁLY TAMÁS  
(Fragmaster)

webmaster@pcgames.ro

### DEPARTAMENT MARKETING-PUBLICITATE

RĂZVAN BELTECHI

tel.: 0788.507.285

r.beltechi@mediaccontact.ro

SÎNZIANA DEM

tel.: 0788.343.942

s.dem@mediaccontact.ro

CRISTINA MOCANU

tel.: 0788.507.288

c.mocanu@mediaccontact.ro

### Consilier juridic

Cosmin Tăutan

### Contabilitate

CRISTINA CROITORU

SANDA IAS

### Producție CD-ROM:

SC INSERT MEDIA SRL

tel.: 0788.343.943

### Producție:

SC MEDIA CONTACT SRL - Oradea

### Serviciu abonamente

Paul Mork

Ioana Andreea Pop

tel.: 0788.344.494

tel.: 0259-441.523

abonamente@mediaccontact.ro

### Distribuție

SC MEDIA CONTACT DISTRIBUTIE SRL

Director OANA NOJE

tel.: 0788.343.944

Director ONICA DORIN

tel.: 0788.343.943

BELCIN OVIDIU

AURICA ANDREIU

tel.: 0788.343.943

e-mail: distributie@mediaccontact.ro

### Reclamații:

e-mail: reclamatii@mediaccontact.ro

### Adresa redacției

SC MEDIA CONTACT SRL

Oradea, str. Col. Buzolanu, nr. 34, et. 1

tel.: 0259-441.523

CP. 54 OP. 7 Oradea 410094

e-mail: pcgames@mediaccontact.ro

redactie@pcgames.ro

homepage: www.pcgames.ro

### Editor

SC MEDIA CONTACT SRL

Materialul editorial din PC GAMES 4 FUN aparține SC MEDIA CONTACT SRL. Nici un material din revistă nu poate fi preluat sau reprodus parțial sau integral decât cu acordul scris al SC MEDIA CONTACT SRL. Pirateria intelectuală se pedepsește conform legii. Materialele nepublicate nu se înapoiază. Redacția nu răspunde pentru conținutul reclamelor și al anunțurilor publicate în paginile revistei.

### Inserenți

RDS.....2

BEST-TOP.RO...7

Audiofon.....9

VIREAL.....11

Ubisoft...23,77,81

T3.....66

FoxKids.....91

BENQ.....92

ISSN: 1454-9964

EDIȚIA S-A ÎNCHIS LA DATA DE 21 AUGUST 2004



Ciprian Coroianu  
Redactor-șef

## Lumea post Doom 3

**L**umea se aștepta la un cutremur fără precedent în istoria jocurilor PC; lumea dorea să se spe-rie, să fie pusă față-n față cu propriile-i temeri și angoase; lumea dorea o experiență unică... jocul perfect. Se pare că o parte a „lumii” nu a fost servită după exigențele sale! O serie de aderenți la fenomenul „jurnalismul total” consideră Doom 3 un joc „mediocru”, vezi chiar „slab”, „dezastruos”, bleah, bleah... Fenomenul Doom și spiritul id Software merg înainte și fără considerațiile sictirite și pline de sine ale unor „gameri recenți” între care nu puțini abia au părăsit (cu regrete) olița, având vârsta lui Carmack la realizarea primului Doom, nu și sclipirea lui de geniu însă... De fapt, nu-i nimic nou sub soare: Doom este paradigma unei culturi a jocului care se confruntă cu „restul lumii” încă de la apariția sa, acum 10 ani. Deceniul de Doom a marcat generații întregi de gamer; a fost disecat, secționat, criticat, a fost obiect de studiu al dezvoltării agresivității și obiect de veto pentru opinia publică mai moralistă și ortodoxă. Doom a fost, este și va fi unul dintre jocurile pentru adulți cele mai distractive, emoționante și revoluționare apărute vreodată pe PC.

A vrut Doom 3 să stabilească noi standarde în FPS? Sigur că da, dar acestea priveau o realizare tehnică fără cusur și o atmosferă sumbră, care să te aducă la starea să faci pe tine de frică. Nimeni la id Software nu a dorit să

schimbe ceva în conceptul jocului... Doom 3 a fost studiat, proiectat și realizat numai și numai ca să terorizeze („to scare the absolute hell of you”), ceea ce cred că a reușit din plin! Mai mult decât un masacru la scară mare, Carmack s-a gândit la o experiență care să folosească aceleași principii ca și un film horror de top, insistând pe suspans și groază.

Dacă vă așteptați la marea revoluție în FPS, atunci v-ați făcut iluzii degeaba! O fi gameplay-ul primitiv, story-ul déjà vu, dar atmosfera este unică. La primul salt pe scaun, totul trece pe planul doi. De Doom 3, te bucuri așa cum este el și distracție găsești cât China. Trebuie luat așa cum este, adică umflat cu steroizi digitali, cu defecte macroscopice, dar cu o atmosferă fără egal, dată de o punere în scenă excepțională, element care îl face deja precursor al viitoarei generații de jocuri. După cum știți, id Software lucrează la un nou joc, care pare să nu mai fie de factură SF. „Rădăcinile noastre sunt în jocurile action / horror” spune feciorește Todd Hollenshead, șeful id Software revistei CNN/Money. „Asta se potrivește cu ceea ce ne place să jucăm și cu ceea ce ne place să creăm. Ne gândim la ceva în același gen... spiritele rămân deschise. Quake și Doom au fost jocuri SF. Wolfenstein, mai degrabă un joc WWII. Aș vrea să încerc altceva.” Până atunci, dacă doriți să întrevedeți ceva din viitorul FPS-urilor, bucurați-vă de Doom 3. În caz contrar, nu vă rămâne decât să așteptați acest viitor, e timpul vostru în joc!





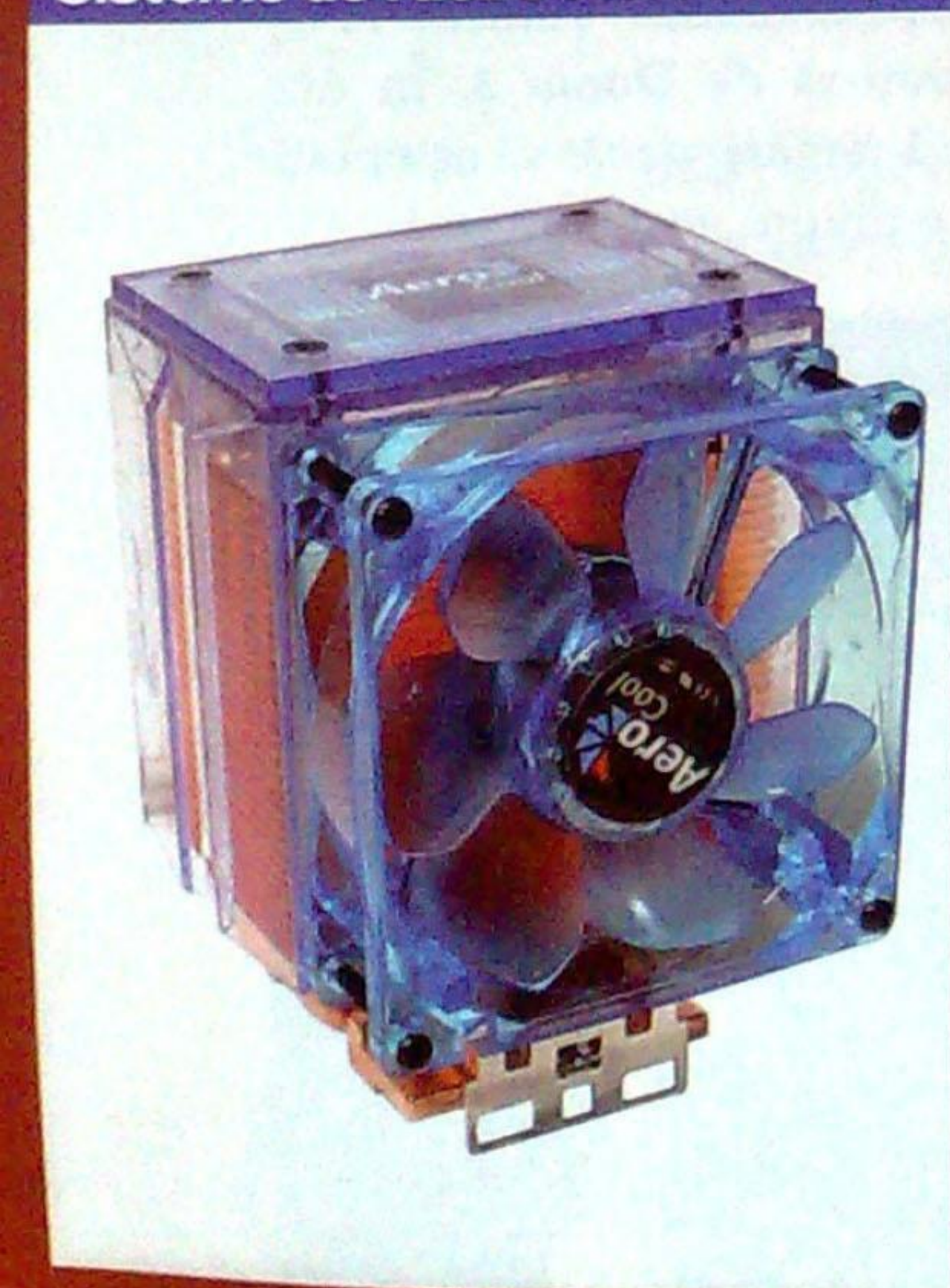
## Prince of Persia 2



## Doom III



## Sisteme de răcire Aerocool II/II



## Actualități

Editorial	3
News	6
Silent Hunter III	10
Produse Vireal	11
Special: Mini-Draconomicon	28

## Avanpremiere

Knights of Honor	14
Prince of Persia 2	16
You Are Empty	18
A Vampire Story	20
Cronous	24
NFS Underground	26

## Teste

Jocul lunii:	
Doom III	33

## Strategy

Ceva nou sub soare?	43
Soldiers: Heroes of WW II	44
Warlords Battlecry III	48
Carnival Cruise Lines 2005	50
Spellforce: The Breath of Winter	52

## Action

În sfârșit, a apărut!!!	55
Joint Operations: Typhoon Rising	56
Angels vs Devils	60
Spiderman 2	62
Kreed	64

## Adventure

"Monștri Sacri" reactivați	67
Alias	68
URU: The Path of Shell	70

## Sports

Ubi la vânătoare de Codies	71
Mashed	72
Chaos League	74

## Hardware

Actualități	13
Sisteme de răcire Aerocool (II/II)	78
Microsoft Intellimouse 4.0	79
Evoluția DirectX	82
Recomandare de configurație	85

## Fun

Cărcoteli ludice	76
Metale grele & Film	86

## Service

Poșta Redacției	88
Impressum	3

## Concurs

Vireal	12
Poz(n)a lunii	88
Citești și câștigi!	90





# CD-ROM 48 septembrie/2004

Demos | Videos | Patches | Tools & Drivers



## DEMOS

Besieger  
Chessmaster 10th Edition  
Singles

## SPECIALS

GTA Liberty City MOD  
UT 2004 Deathball MOD  
UT 2004 Bullethit MOD

## HARDWARE

ATI Catalyst v4.7 for WinXP  
ATI DOOM III HOTFIX  
nVidia ForceWare v61.77 for WinXP

## VIDEO

Colin McRae Rally 2005  
Doom 3

## TOOLS

AIDA  
bsplayer v1.0  
DirectX 9c  
DivX v5.11  
Micro DVD Player v1.2  
Print Screen v2.6  
Spellforce  
VPlayer  
Winamp v5.04

## PATCHES

Spellforce

### BESIEGER

CD1

**R**ăzboi în stil medieval... și ai putea descrie cel mai bine ceea ce ne oferă Besieger. Castele fortificate, armate feroce - hotărâte să meargă până la limitele imposibilului, un sistem economic inovator, două rase și nenumărate clădiri - acestea sunt punctele forte ale jocului produs de Primal Software. Acest demo te lasă să arunci o scurtă privire în această lume colorată.

#### CERINȚE SISTEM

Necesar: CPU 1000 MHz, 256 MB RAM  
Suport 3D: Da

### Besieger



### Chessmaster 10th Edition



### CHESSMASTER 10TH EDITION

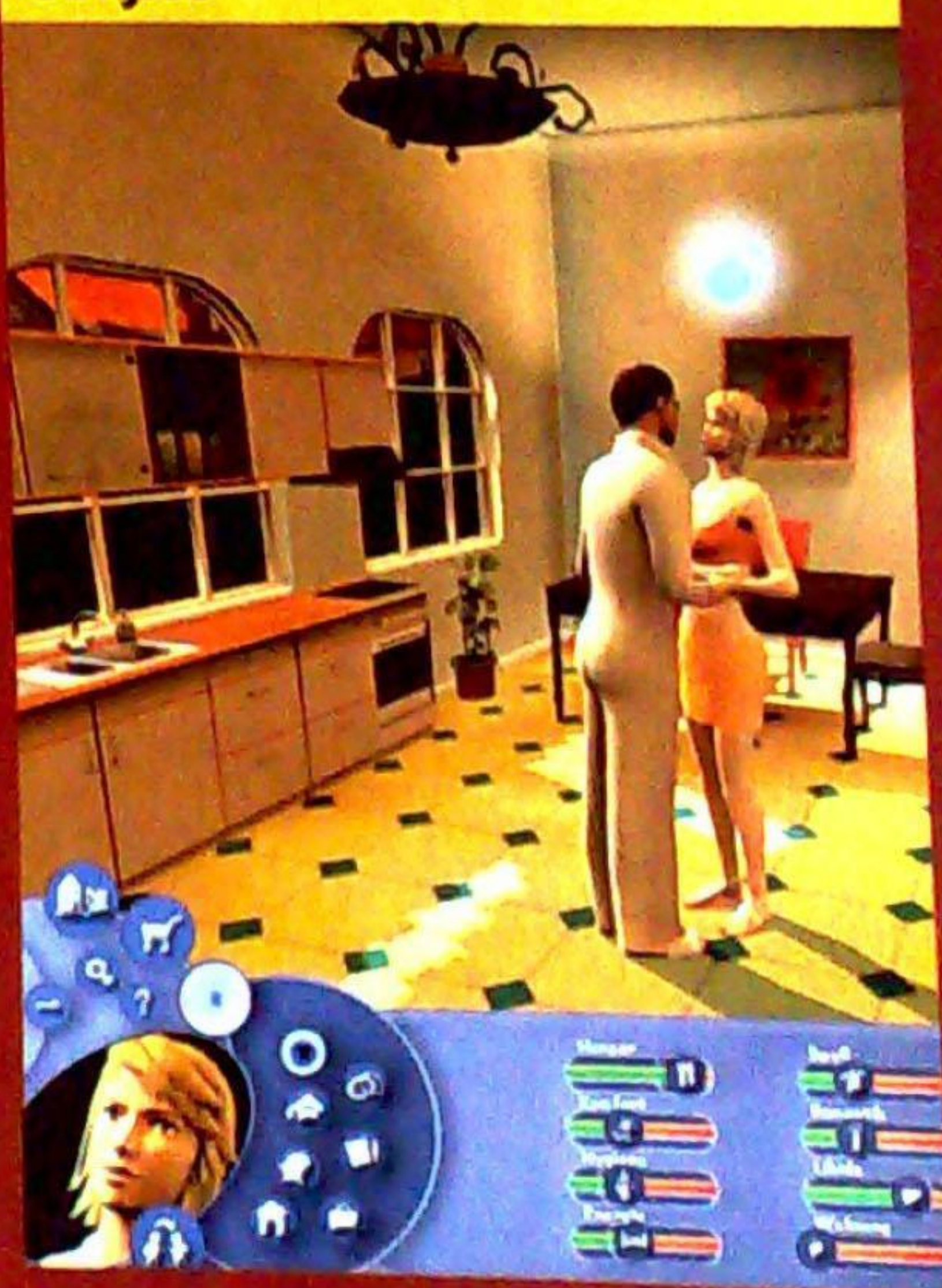
CD2

**E**ra calul mă! Ba nu că era regina! Ba nu, că eu eram pe punctul de a câștiga! Nu vă mai certați oameni buni, mai bine încercați demo-ul de la una dintre cele mai bestiale simulatoare de șah din lume, ChessMaster 10. Dacă vreți să vedeți cum o tură se poate implica într-un triumf conjugal cu o regină și un nebun verificați CD-ul 2. Pentru împătimitii șahului piesă obligatorie!

#### CERINȚE SISTEM

Necesar: CPU 800MHz, 256 MB RAM  
Suport 3D: Da

### Singles



### SINGLES

CD2

**P**utem declara Simși detronați. De când a apărut Singles mania Sims s-a lăsat mai la fund, acest nou simulator social așternând pe monitoare o viață mai reală, mai credibilă. Nu mai există pui de dragoni sau gnomi care prind viață, doar conflicte cât se poate reale și adevărate uragane sentimentale. Câteva personaje interesante, ocașă care așteaptă să fie inhabitat și nenumărate chinuri dulci. Pentru cei care nu s-au săturat de peripețiile vieții îi recomandăm să încerce versiunea demo a jocului, de pe CD-ul 2.

#### CERINȚE SISTEM

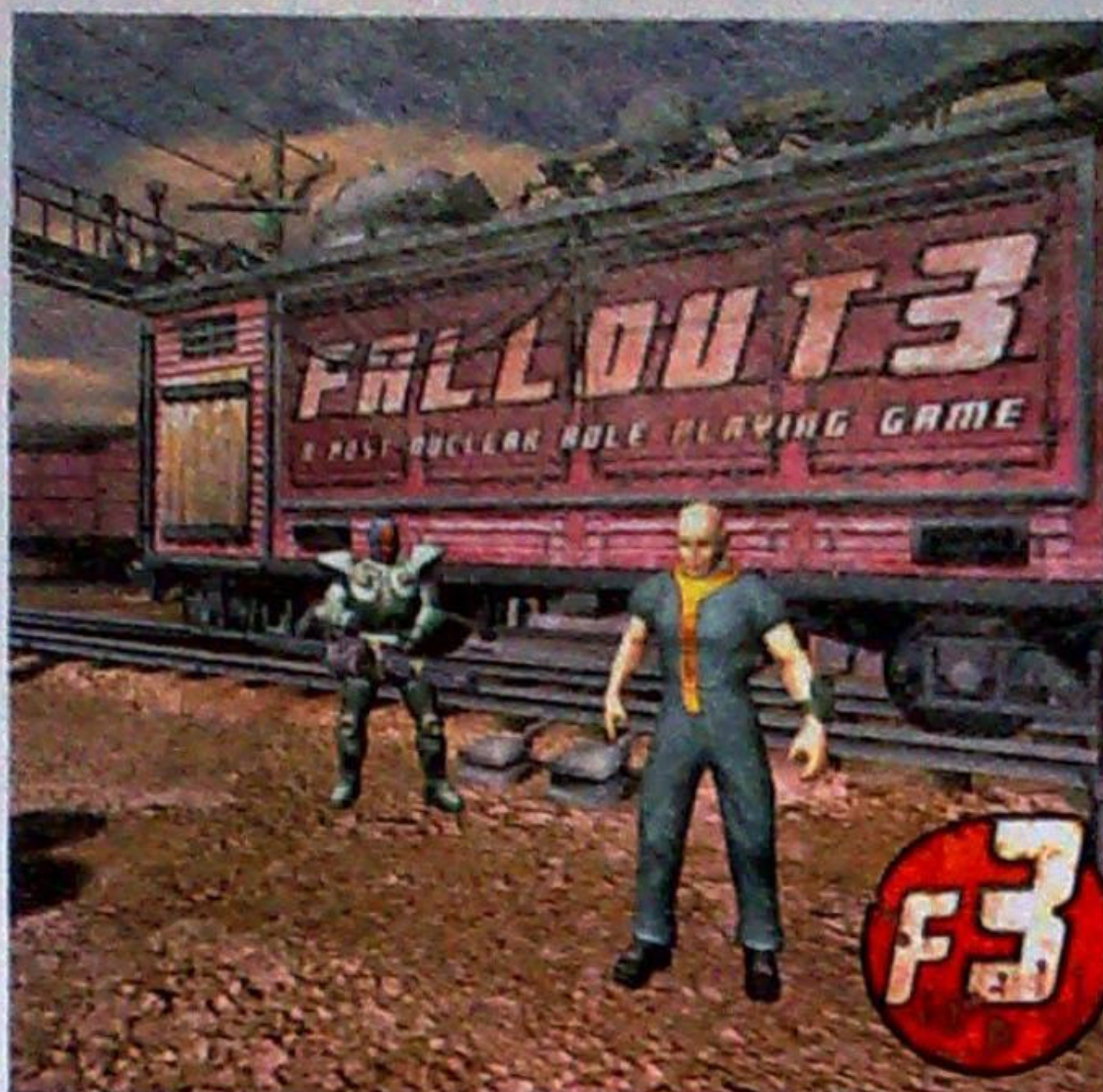
Necesar: CPU 1000MHz, 256 MB RAM  
Suport 3D: Da



## Actualități

## Fallout 3 adoptat de Bethesda!

Imediat după pece-  
tluirea numărului  
trecut al PCGames,  
ne-am trezit pe cap  
cu o nesperată știre-  
trăsnet de toată fru-  
musețea: Bethesda  
Softworks, părinții  
seriei Elder Scrolls,  
sunt de acum și pă-  
rinți adoptivi ai li-  
cenței Fallout, pe  
care au preluat-o  
din brațele muri-  
bundului publisher  
Interplay, anunțând  
totodată începerea lucrului la mult  
așteptatul **Fallout 3** (în paralel cu  
viitorul TES)! Pentru moment, nu  
se știe practic nimic despre el, până  
și perspectiva de joc rămânând încă  
un mister; dar e de așteptat ca  
băieții să încerce inimaginabilul,



adică să facă din **Fallout 3** un RPG  
first-person...

Gen: RPG

Producător: Bethesda Softworks

Termen: necunoscut

[www.bethsoft.com](http://www.bethsoft.com)

## NWN2, BG3 și alte celebrări D&amp;D



Numai bine încălziți după aflarea celor de mai sus, RPG-  
iștii de pretutindeni au fost aduși în pragul extazului luna  
aceasta, odată cu confirmarea altor două proiecte role-  
playing, cel puțin la fel de anticipate: **Neverwinter Nights 2**  
și **Baldur's Gate 3**! De altfel, starea aceasta de beatitudine  
se va prelungi cam pe tot parcursul toamnei, pe măsură ce vor  
apărea tot mai multe detalii despre **BG3**, **NWN2** (aflat în  
lucru la Obsidian, pentru 2006), **Dragonshard** (RTS-  
ul D&D al studioului Liquid Ent.) și MMO-ul  
**D&D Online** – anul acesta celebrându-se trei  
decenii mari și late de **Dungeons & Dragons**. Un  
asemenea eveniment va atrage negreșit un Special D&D de pomină și în  
paginile revistei noastre... în numărul viitor!

[www.atari.com/nwn2](http://www.atari.com/nwn2)

[www.pcgames.ro](http://www.pcgames.ro)

OPINIE  
ERDEI JACINT

## 30 ani de D&amp;D

Cavaleri onorabili, vrăjitori atotputer-  
nici, preoți devotați, elfi și oameni,  
halflings și orci auziți ce vă spun: lumea  
în care ne ducem epicele bătălii a ajuns  
la respectabila vârstă de 30 de ani. Da,  
stimabili colegi aventurieri, chiar dacă  
ne vine greu să credem, de trei decenii  
începe ne tocim zarurile noastre, mai  
mult sau mai puțin virtuale. În această  
perioadă am înfăptuit nenumărate bra-  
vuri eroice, am salvat duzini de orașe,  
am obținut și pierdut artefacte de a  
cărora putere nici nu eram conștienți,  
am pierdut socoteala prințeselor salva-  
te, ne-am câștigat renume și am obținut  
interdicții în nenumărate ținuturi. Și  
toate aceste aventuri fantastice le  
datorăm lui Gary Gygax și Dave Arneson  
care în 1974 au pus bazele unui joc  
care mai apoi a evoluat într-o adevărată  
subcultură a anilor '80, când milioane  
de adolescenți se luptau cu dragoni  
înfricoșători înarmați doar cu niște za-  
ruri, niște foi de hârtie și câteva instru-  
mente de scris. După cum am spus deja  
și în serialul de articole dedicat istoriei  
RPG-urilor, D&D-ul se bazează pe  
wargame-urile de odinioară, rădăcinile  
întinzându-se până la strămoșescul joc  
Go sau chiar până la șah. Întreaga  
comunitate online e înflăcărată de  
această sărbătoare, toți jurnaliștii to-  
tali, respectiv jucătorii și mai totați ex-  
primându-și amintirile despre cum au  
intrat ei în contact cu acest minunat  
joc. Eu n-am să vă plictisesc cu memo-  
rile mele izvorâte parcă din Jurasic, ci  
vă invit să vizitați site-ul oficial  
[www.wizards.com](http://www.wizards.com) de unde puteți afla  
nenumărate informații utile, puteți  
descărca tone de goodies și vă mai  
puteți completa cunoștințele 2d10 în  
domeniul zarurilor. Vă promit însă că pe  
numărul următor vă pregătim ceva  
întru totul special despre jocul care ne  
provoacă nopți albe și ne distruge viața  
socială: 10 pagini despre D&D-ul de 30  
de ani!

[jacint@pcgames.ro](mailto:jacint@pcgames.ro)



## Fallen Kingdoms

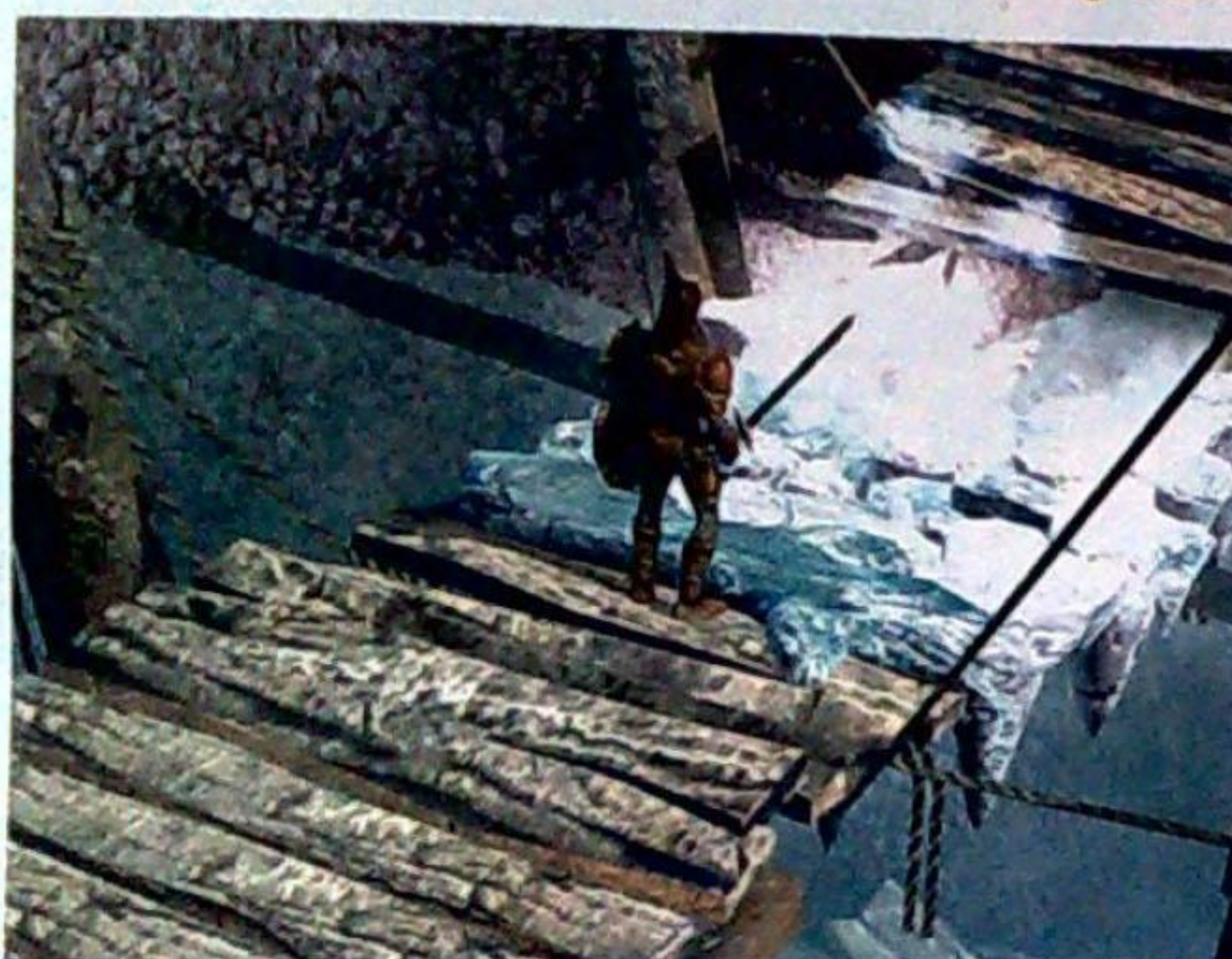
Fallen Kingdoms pare a fi o clonă de Dungeon Siege incitantă, dacă nu prin altceva, măcar prin termenul de lansare "noiembrie 2006" prognozat de producătorul texan Warthog. Despre universul său fantasy plin de clișee nu merită spus mare lucru, însă la nivel de gameplay se remarcă niște denumiri pompoase, ca "Systemic Environmental Reaction", "Branching Quest System" și "Morality System" – alături de altele, pe care le găsești explicate sumar pe site-ul producătorului.

Gen: Action-RPG

Producător: Warthog Texas

Termen: noiembrie 2006

[www.warthogtx.com](http://www.warthogtx.com)



## Atari instigă la Act of War



Sperând probabil să umple o gaură imaginară din sfera RTS-urilor militare, Atari au dezvăluit în luna august jocul Act of War: Direct Action, o strategie concentrată pe războiul urban modern anti-tero. În ciuda aparențelor, prima prezentare video a jocului nu a dezvăluit cine știe ce concepte revoluționare, Act of War inspirându-se cât se poate de nonșalant din alte RTS-uri deja consacrate. Rămâne doar de văzut cât de digerabilă va fi rețeta pe care ne-o pregătește cvasi-anonimul producător francez.

Gen: RTS

Producător: Eugen Systems

Termen: Q2 2005

[www.atari.com](http://www.atari.com)

## RTCW2

e pe vine...

Nu bine au terminat cu Doom 3, că tipii de la Id Software au și început să-și deconspire planurile de viitor. Despre noua lor serie de jocuri de care s-au apucat (și care nu are nici o legătură cu Doom sau Quake), se știa deja de ceva vreme. Însă, nenea Todd Hollenshead a menționat dezinvolt într-o emisiune că și Return to Castle Wolfenstein II se află în plină producție, dezvoltarea sa fiind încredințată totuși unui studio extern.

[www.idsoftware.com](http://www.idsoftware.com)

## LucasArștii zburători

Șeful de la LucasArts nu se mai satură de concedieră – luna aceasta fiind rândul a încă 31 de angajați să-și ia zborul, mulțumită "schimbărilor fundamentale" impuse de noul președinte al companiei, Jim Ward. Drept urmare, câteva jocuri au fost încredințate altor studiouri externe, iar echipa care lucra la Knights of the Old Republic III (da, 3I) a fost de asemenea zvânturată din loc.

[www.lucasarts.com](http://www.lucasarts.com)

## BEST-TOP INTERNATIONAL LISTĂ DE TOP GLOBALĂ

[WWW.BEST-TOP.RO](http://WWW.BEST-TOP.RO)



BEST-TOP  
AUSTRIA



BEST-TOP  
SLOVACIA



BEST-TOP  
UCRAINA



BEST-TOP  
GERMANIA



BEST-TOP  
SUA



BEST-TOP  
UNGARIA



BEST-TOP  
ANGLIA

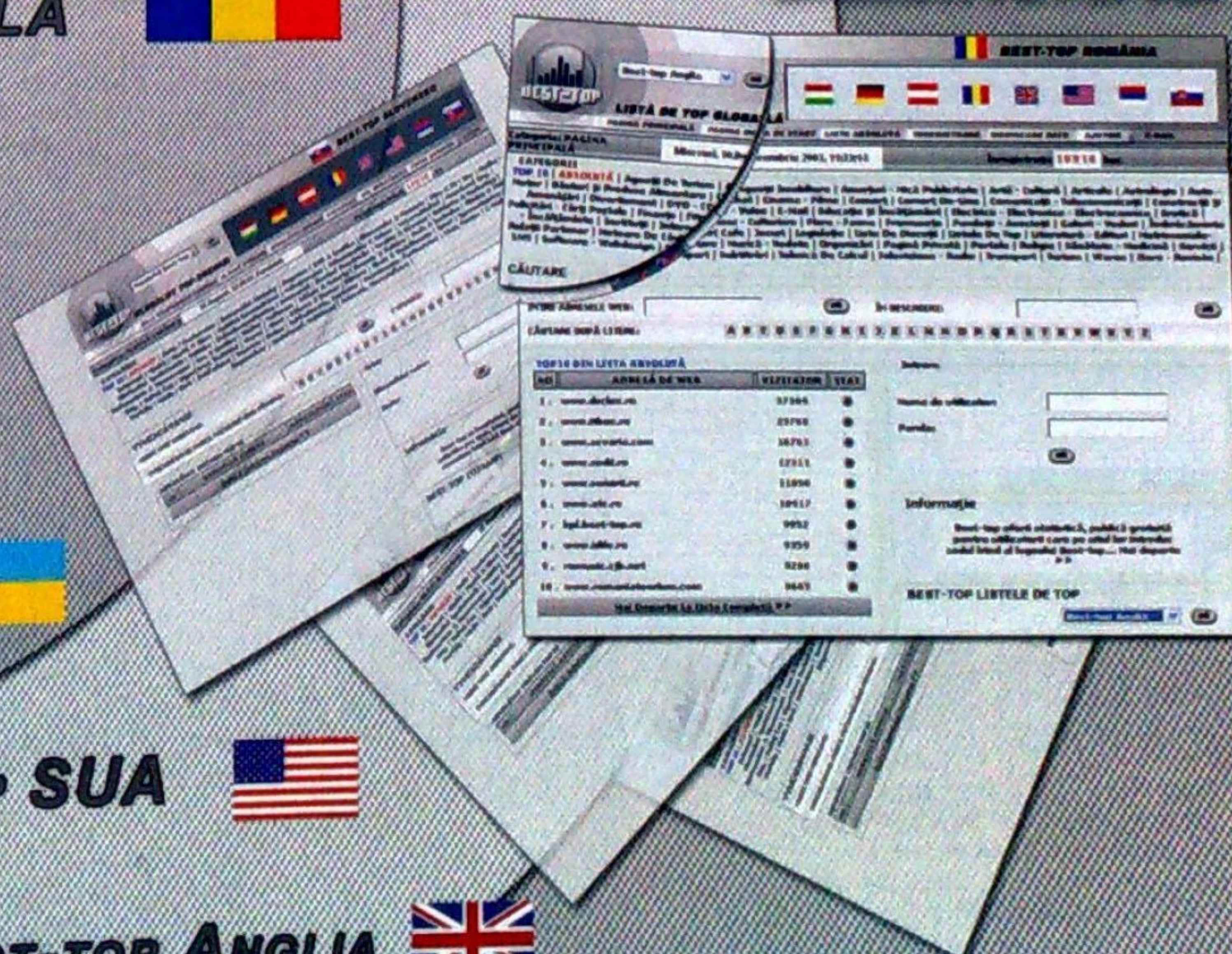


BEST-TOP  
RUSIA



MCO NET INTERNATIONAL

MCO NET  
INTERNATIONAL





## Topul cititorilor PC Games

Ca să știți ce se joacă cu adevărat: lună de lună aflăm ce se perindă pe monitoarele cititorilor PC Games 4 Fun.



**1 DOOM 3**  
(id Software/Activision)  
**MONSTRULEȚUL MEU PERSONAL**  
De când a devenit tată, s-a înmulțit inima lui Carmack și a pornit campania: "Adoptă un Imp pentru binele ladului!"

**2 THIEF III: DEADLY SHADOWS**  
(Ion Storm/Eidos Interactive)  
**GARETT ȘI-A LUAT CONCEDIU** și a plecat la olimpiade ca să concureze la stilurile furt liber pe 100 m' și tras în plept cu medalii false!

**3 FAR CRY**  
(Crytek/Ubisoft)  
**UN PLĂNSET ÎNDEPĂRTAT** se aude din zona crepusculară a redacției, unde nu poți să treci fără să te împiedici de un chain gun sau de o machetă lăsată hai-hui!

**4 UNREAL TOURNAMENT 2004**  
(Epic Games/Atari)  
**IARĂ TURNEU ÎN JURUL ȚĂRII?** Ehh nu-i bai măcar scoatem la înaltare noua colecție de Sniper Rifles primite de la grăsuțu simpatic din Prehistoric

**5 AFRIKA KORPS VS. DESERT RATS**  
(Digital Reality/Encore Software)  
**FORTĂREȚE DĂRĂMATE** Atâta bai să fie! Ne apucăm să construim castele de nisip și activăm batalioanele de șobolanii!

**6 GROUND CONTROL II**  
(Massive Entertainment/Vivendi)  
**6 FEET UNDERGROUND** Zise controlorul care încerca să verifice abonamentele călătorilor de metrou! Mai bine ar fi un supracontrol...

**7 MANHUNT**  
(Rockstar North/Take 2)  
**LA VÂNĂTOARE** se duse un vampir dornic de marmeladă de fecioară și a nimerit din greșeală pe o stradă întunecată... doar că a greșit și jocul!

**8 UEFA EURO 2004**  
(EA Sports/Electronic Arts)  
**CONSPIRAȚIE ZĂU AȘA!** Să câștige și Campionatul European și să mai organizeze și Olimpiada! Zeus să fie milostiv cu noi...

**9 CALL OF DUTY**  
(Infinity Ward/Activision)  
**LASĂ-NE CONAȘULE** că aproape am terminat... adică încă puțin și ne apucăm de datoriei! De n-ar fi glasul chemării ei așa de dulce-amară...

**10 NFS: UNDERGROUND**  
(EA Games/Electronic Arts)  
**IAR AM PROBLEME** cu subcultura motorului de la mașină. Nu-i bai, de-tornez un metrou și rup gura târgului. Graffiti-ul ține loc și de custom paint!

## Creatorul Larei revine în TR7

Creatorul personajului original Lara Croft, Toby Gard, s-a alăturat recent trupei de la Crystal Dynamics ce se ocupă de dezvoltarea lui Tomb Raider 7 - proiect cu care mai cochetează din când în când și bărbosul Warren Spector. Așadar, publisher-ul Eidos pare hotărât să repună în drepturi seria Tomb Raider cu orice preț, ferindu-se totuși să ofere orice fel de informație palpabilă despre noile aventuri ale Larei, așteptate să debuteze chiar în vara anului viitor.

Gen: Action-Adventure  
Producător: Crystal Dynamics  
Termen: vara 2005  
[www.eidosinteractive.com](http://www.eidosinteractive.com)



Președinte al studioului 3000 A.D. și creator al jocurilor Battlecruiser/Universal Combat, Derek Smart e cunoscut ca un adevărat "paria al industriei", după ce și astă-iarnă a fost implicat

## Derek Smart și Freespace 3

Într-un scandal urât cu publisher-ul Dream-Catcher. Acum, Derek se gândește să cumpere licența Freespace de la Interplay (dacă tot e "super ofertă") și să continue memorabila serie de space-sim-uri, cu un Freespace 3 care - spune el - ar urma să păstreze întocmai spiritul seriei.

Gen: Space-sim  
Producător: necunoscut  
Termen: necunoscut  
[www.3000ad.com](http://www.3000ad.com)



## BloodRayne la lucru în România

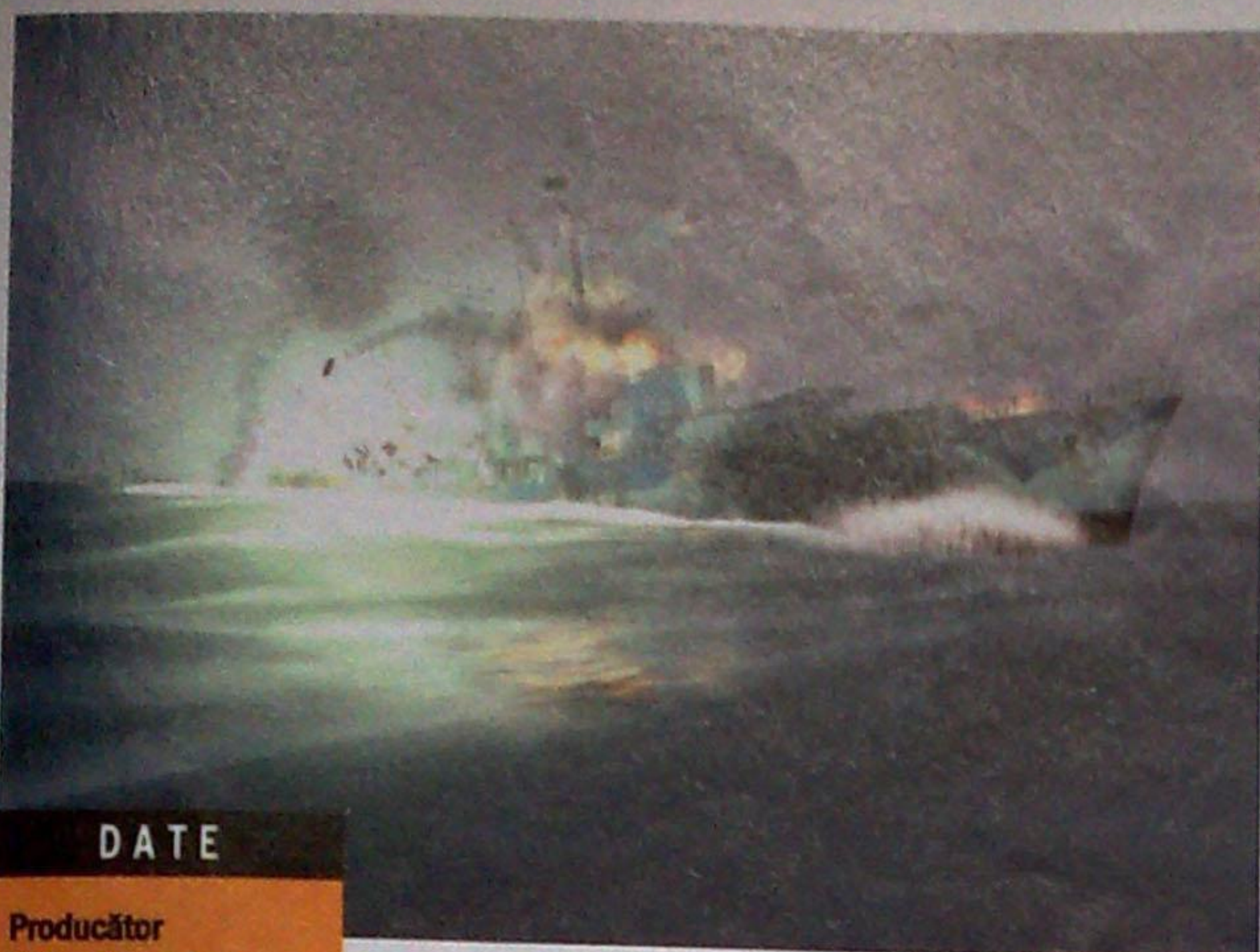
Și dacă tot suntem la capitolul "personalități", nu puteam să nu amintim de marele 'telectual Uwe Boll și de viitoarea sa ecranizare a jocului BloodRayne. Din ultimele informații, rolul vampiricei BloodRayne va fi jucat de actrița Kristanna Loken - cunoscută publicului devorator de DivX din filmul Terminator 3. Filmările se pare că vor începe la sfârșitul acestei luni, și nu oriunde, ci chiar aici în România... nea' Boll fiind probabil un admirator al școlii ardelenne de spirtoase.

[www.bloodrayne2.com](http://www.bloodrayne2.com)









## DATE

Producător  
Ubisoft România

Publisher  
Ubisoft

Termen  
Trim. I 2005



# Silent Hunter III

partea a V-a

Pentru că tot a fost amânat, l-am rugat pe Tiberius Lazăr să ne povestească luna aceasta despre o altă particularitate a lui **Silent Hunter III**: campaniile dinamice - ce par a fi și motivul pentru care nu vom mai apuca să vedem versiunea finală a jocului, înainte de sfârșitul anului.

**C**are ar fi cadrul respectiv cursul campaniei principale? Contextul campaniei va rămâne istoric: evenimentele legate de evoluția submarinelor germane și a forțelor aliate anti-submarine vor respecta strict istoria. Marile evenimente ale celui de-al Doilea Război Mondial vor influența tipul de misiuni (vom ține cont de prezența flotei de suprafață britanică în diferite baze și pe diferite teatre de război, de prezența tot mai importantă a americanilor în Atlantic, de debarcările în nordul Africii sau pe coasta de vest a Franței etc.). Jucătorii vor putea începe campania oricând între 1939 și 1943. Vor putea să-și aleagă flota în care vor lupta. În funcție de an și de flotilă, jucătorul va primi un anumit tip de submarine, iar patrurile vor fi create într-un teatru de operațiuni specific (cum ar fi flotila 11 care a operat în oceanul Arctic sau flotila 29 care a operat în Mediterană).

Ce înseamnă acum pentru voi o "campanie dinamică", comparativ cu titluri ca SH1 și CAOD?

Noua abordare se a-

propie mai mult de **Command Aces of the Deep** - obiective pentru jucător generate random după parametri specifici, care vor permite o mai mare rejucabilitate (misiunile generate pentru o campanie nu vor fi aceleași când jucătorii vor relua campania). În plus, drumul între bază și zona desemnată pentru patrulă va fi la discreția și sub controlul jucătorului. Un sistem de comunicații între jucător și comandamentul de la uscat va permite o dinamică de misiune specifică fiecărei patrule (dacă jucătorul cere noi ordine, i se va desemna o nouă zonă de patrulare; dacă jucătorul semnalează un convoi, i se va ordona să urmărească și să raporteze detalii despre convoiul detectat până la formarea unui "Wolfpack" ori să-l atace imediat etc.). Vom încerca să includem evenimente istorice în joc - în timpul debarcării în Africa de Nord mai multe convoaie cu trupe în zona Gibraltar și mai multe nave și avioane anti-submarine.

Pe lângă modul carieră, ce ne poți spune despre tutorialul și scenariile "stand-alone" din SH3?

Tutorialul va fi conceput sub forma unui examen de absolvire a Academiei Navale: curs de navigație, curs de tragere cu torpile,

curs de tragere cu tunul naval, curs de tragere cu anti-aeriană. Fiecare curs se va încheia cu o evaluare. În funcție de rezultate, jucătorul va primi un bonus la începutul carierei (campaniei). Scenariile stand-alone vor fi construite în jurul unor "povești de război" care au implicat submarinele germane - incursiunea în Scapa Flow, bătălia convoiului PQ-17 spre Murmansk, bătălia convoiului "Piedestal" spre Malta etc.

Dacă totuși nici acestea nu vor satisface în întregime fanii, ce unelte de editare le veți pune la dispoziție?

Fanii vor avea la dispoziție un editor de misiuni care le va permite crearea de scenarii cu un grad mare de detaliu: grupuri de nave și avioane cu zone de patrulare specifice, experiența echipajelor, versiunea de armament, evenimente și condiții de declanșare, în fine, întregul nostru arsenal pentru editarea patrurilor.

[www.silent-hunteriii.com](http://www.silent-hunteriii.com)

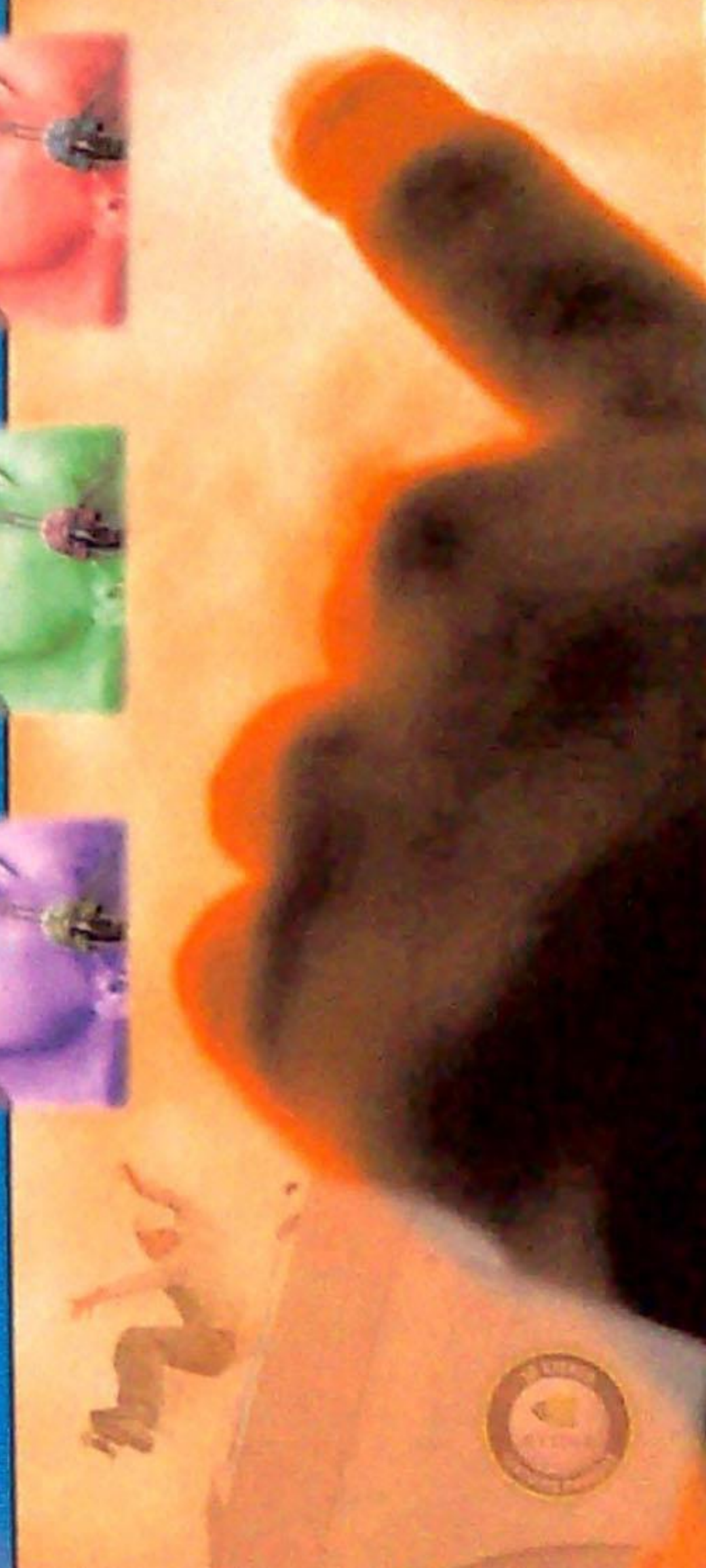
A CONSEMNAT ȘERBAN STOKKER

[serban@pcgames.ro](mailto:serban@pcgames.ro)



**PC Games Forum**  
<http://www.pcgames.ro/forums>





**ECHIPAMENTE ȘI TEHNOLOGII  
STEREOSCOPICE 3D ȘI  
DE REALITATE VIRTUALĂ**

**VIREAL**

**vrshop.ro**

SC VIREAL SRL  
CRAIOVA  
TEL./FAX 0251439444  
E-mail: info@vireal.ro

**WWW.VIREAL.RO**  
**WWW.VRSHOP.RO**



# Talon de concurs PCGames 4 Fun

48

Câștigă unul dintre fabuloasele premii care îți pot face viața de gamer mai plăcută!!!

3 Kit-uri Y-3D	3 x 2.199.000 lei
1 Volan Thrustmaster GT Racing	4.199.000 lei
1 Joystick Cyber Stick	3.699.000 lei

Completează în fiecare lună, timp de trei luni, taloanele din numerele 46, 47 și 48 și trimite-le într-un plic pe adresa redacției PCGames 4 Fun până la data de 15 octombrie 2004.

Nume/Prenume: \_\_\_\_\_ Nr. \_\_\_\_\_  
 Adresa: Localitatea \_\_\_\_\_ Jud. \_\_\_\_\_ Str. \_\_\_\_\_  
 Bl. \_\_\_\_\_ Ap. \_\_\_\_\_ Cod poștal: \_\_\_\_\_

Trimite acest talon pe adresa redacției PC Games 4 Fun, str. Col. Buzoianu nr. 34, et.1, 410094, Oradea, județul Bihor sau CP 54 OP7 Oradea. Tel.: 0259-441.523, e-mail: pcgames@mediacontact.ro

## Talon de comandă

Responsabilitatea pentru calitatea produselor comandate și garanția acestora îi revine exclusiv producătorului (importatorului) menționat pe eticheta fiecărui produs.  
 Responsabilitatea expedierii produselor comandate revine în exclusivitate firmei S.C. Vireal S.R.L.

### Ochelari 3D

#### KIT Y-3D



2.199.000 lei

☐ Nr. bucăți: \_\_\_\_\_

### Joystick

#### CyberStick



3.699.000 lei

☐ Nr. bucăți: \_\_\_\_\_

### Volan

#### Enzo Ferrari Force Feedback



4.099.000 lei

☐ Nr. bucăți: \_\_\_\_\_

### Gamepad

#### Firestorm Dual Power 3 Force Feedback



1.199.000 lei

☐ Nr. bucăți: \_\_\_\_\_

Nume/Prenume: \_\_\_\_\_ Nr. \_\_\_\_\_  
 Adresa: Localitatea \_\_\_\_\_ Jud. \_\_\_\_\_ Str. \_\_\_\_\_  
 Bl. \_\_\_\_\_ Ap. \_\_\_\_\_ Cod poștal: \_\_\_\_\_

Precizez că valoarea totală de ..... o voi achita contra ramburs la ridicarea coletului.  
 Trimite acest talon pe adresa redacției PC Games 4 Fun, str. Col. Buzoianu nr. 34, et.1, 410094, Oradea, județul Bihor sau CP 54 OP7 Oradea. Tel.: 0259-441.523, e-mail: pcgames@mediacontact.ro



## NVIDIA nVidia 6600

Cei de la nVidia au inaugurat și oficial noua serie de plăci grafice GeForce 6, care cuprinde doi reprezentanți: 6600 și 6600 GT. Aceste plăci vor să cucerească segmentul de mijloc al controllerelor grafice, apărând la un preț cuprins între 150 și 200 USD. Printre cei care s-au anunțat să producă plăci echipate cu noul chipset se numără AOpen, Chain-tech, Gainward, Gigabyte și Leadtek. Noul model se bazează pe deja cunoscutul 6800, doar că oferă o performanță ceva mai redusă la un preț mult mai mic. Conform afirmațiilor producătorului, noul GPU este 100% compatibil cu DirectX 9 și suportă tehnologiile Shader Model 3.0, respectiv Ultrashadow II. Ca să



spunem și ceva mai concret despre noua plăcuță, ea va fi capabilă să ruleze Doom III în rezoluția de 1600x1200 pe 32 de biți, cu nivelul detaliilor setat la Ultra High cu 42 fps-uri. Ambele variante vor fi dotate cu 128 MB RAM, diferența fiind că modelul GT va folosi GDDR3.

www.nvidia.com

## KINGMAX

### DDR II și în România



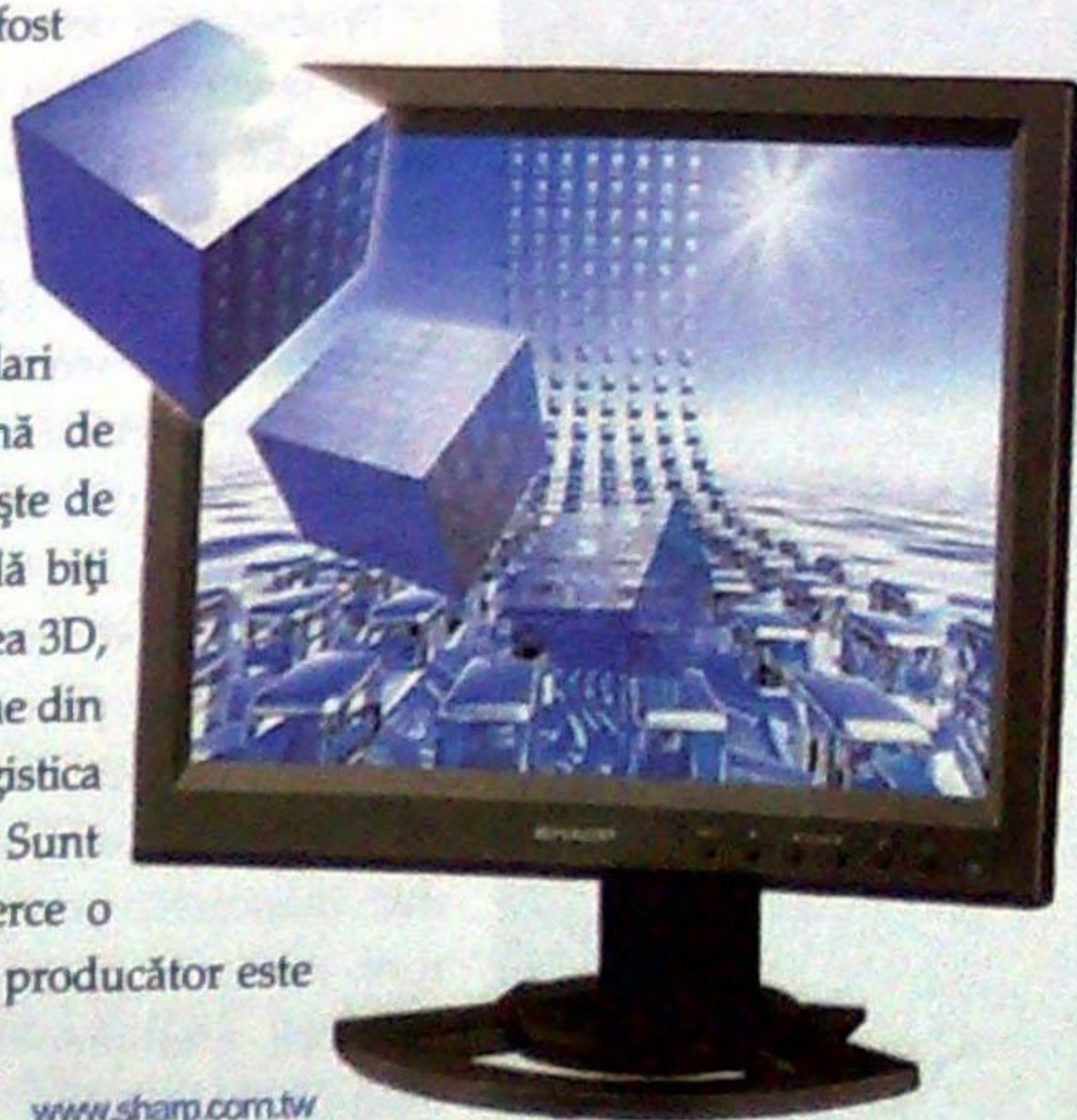
Au început să apară oficial și pe la noi primele module de memorie DDR II. Printre primele reprezentanțe se numără modulele Kingmax DDR II PC4300. Acestea funcționează la frecvența de 533 MHz. Modulele de 256 MB, 512 MB și 1 GB sunt destinate ultimei generații de plăci de bază cu suport PCI Express. Aceste noi module se disting față de cele obișnuite (modulele DDR) prin frecvența de lucru mărită, respectiv prin lățimea de bandă teoretică dublă. Pe piața românească există deja numeroase plăci de bază care să suporte această tehnologie, fabricate de niște producători recunoscuți precum Gigabyte, respectiv Asus sau MSI.

www.kingmax.com

## SHARP

### Imagine 3D cu ajutorul monitorului

La câțiva timp după ce monitoarele 3D au fost prezentate pe la diferite expoziții, iată că apar și primele rândunele fabricate în serie. Printre acestea se numără și firma Sharp care a prezentat recent modelul LL-151-3D, capabil să redea imagini și grafică 3D fără să mai necesite asistența unor ochelari speciali. Monitorul LCD cu o rezoluție maximă de 1024x768 și o rată a contrastului de 500:1, se folosește de tehnologia 3D Sharp. Cei care s-au săturat să vadă biți tridimensionali în fața ochilor, pot dezactiva opțiunea 3D, obținând un monitor obișnuit. Piața țintă se compune din oamenii de știință, din cei care lucrează în imagistica medicală, din cercetători și din specialiști în design. Sunt luați în considerare și gamerii care doresc să încerce o experiență unică. Prețul de vânzare recomandat de producător este de 1499 USD.



www.sharp.com.tw

www.pcgames.ro

## Americanii și moartea

Un studiu recent efectuat printre locuitorii Lumii Noi a scos în evidență importanța protejării datelor. Cea mai mare parte a celor chestionați se tem mai mult de pierderea datelor decât de moarte. Studiul efectuat de Geek Squad a cuprins 1039 de americani adulți care au fost contactați prin telefon. Două treimi din aceștia consideră Informatica un rău necesar existenței, în timp ce patru din 10 chestionați au răspuns că nu și-ar mai putea imagina viața fără calculator. E clar că există o problemă serioasă cu americanii care de atâta bunăstare nu știu cu ce să-și mai piardă timpul și se gândesc să ia cu ei calculatorul și în lumea de dincolo.

## Cele 20 de minute ale PC-ului

În timpul războiului din Vietnam existau anumite statistici care încercau să exprime gravitatea războiului prin stabilirea timpului de la debarcarea unui soldat yankeu până la moartea acestuia. Un studiu asemănător s-a întocmit recent apropos de pericolele pe care le reprezintă Internetul. Cei de la Internet Storm Center au stabilit că după doar 20 de minute de când a fost conectat un calculator "virgin" la Internet, s-a și produs primul atac al unei aplicații malware. Calculatorul n-a fost protejat de nici un fel de firewall sau security patch pentru Windows XP. Morala? Nu intrați pe net decât după ce ați luat măsurile de siguranță necesare.

## CeBIT 2005 anulat

Deși pagina americană oficială a CeBIT încă și încurajează vizitatorii să introducă în programul lor din luna iunie a anului viitor expoziția, organizatorii au anunțat recent anularea acestuia. Care este cauza acestei decizii? Bineînțeles că banii! Se pare că organizatorii n-au fost mulțumiți de profiturile aduse în primul doi (și se pare că și ultimii) ani. Această știre sosește abia la șase săptămâni după amânarea Comdex-ului, motivată, de asemenea, de cauze financiare. Aceste informații se referă doar la expoziția din state, pe moment nefiind probleme cu expozițiile organizate în Shanghai, Sydney, Istanbul și bineînțeles Hanovra.

www.cebit.com





## DATE

Producător  
Black Sea Studios  
Publisher  
Sunflowers Interactive  
Termen  
Septembrie 2004

# Knights of Honor

**J**ocul se va desfășura, așadar, pe o hartă a Europei, împărțită în mai multe zone (bine peste 70), denumite „realms”. Fiecare realm adăpostește un castel sau un oraș, putând fi ulterior binecuvântat cu construcția unui port. Aceste realm-uri constituie, deci, bazele infrastructurii tale militare și economice, punându-ți la dispoziție materia primă de care vei avea nevoie în timpul campaniilor tale de... largire a imperiului.

În modul „default world view”, harta ne va prezenta frumosul contur și relief al Europei, de la Munții Alpi până la Tâmbisa. Evident, vom avea inclusă și o funcție de zoom, care ne va permite o vizualizare



Viața de redactor la PC Games este una foarte frumoasă. **Pe lângă faptul că pot juca absolut orice joc îmi pofteste inimioara, lucrez într-un colectiv dinamic și prietenos.**

Dar, de s-ar întâmpla vreodată ca șederea mea aici să devină plictisitoare (doom'ne feri), pot oricând să îmi încep o nouă carieră, și anume una de împărat al Europei Medievale, mulțumită jocului celor de la Black Sea Studios

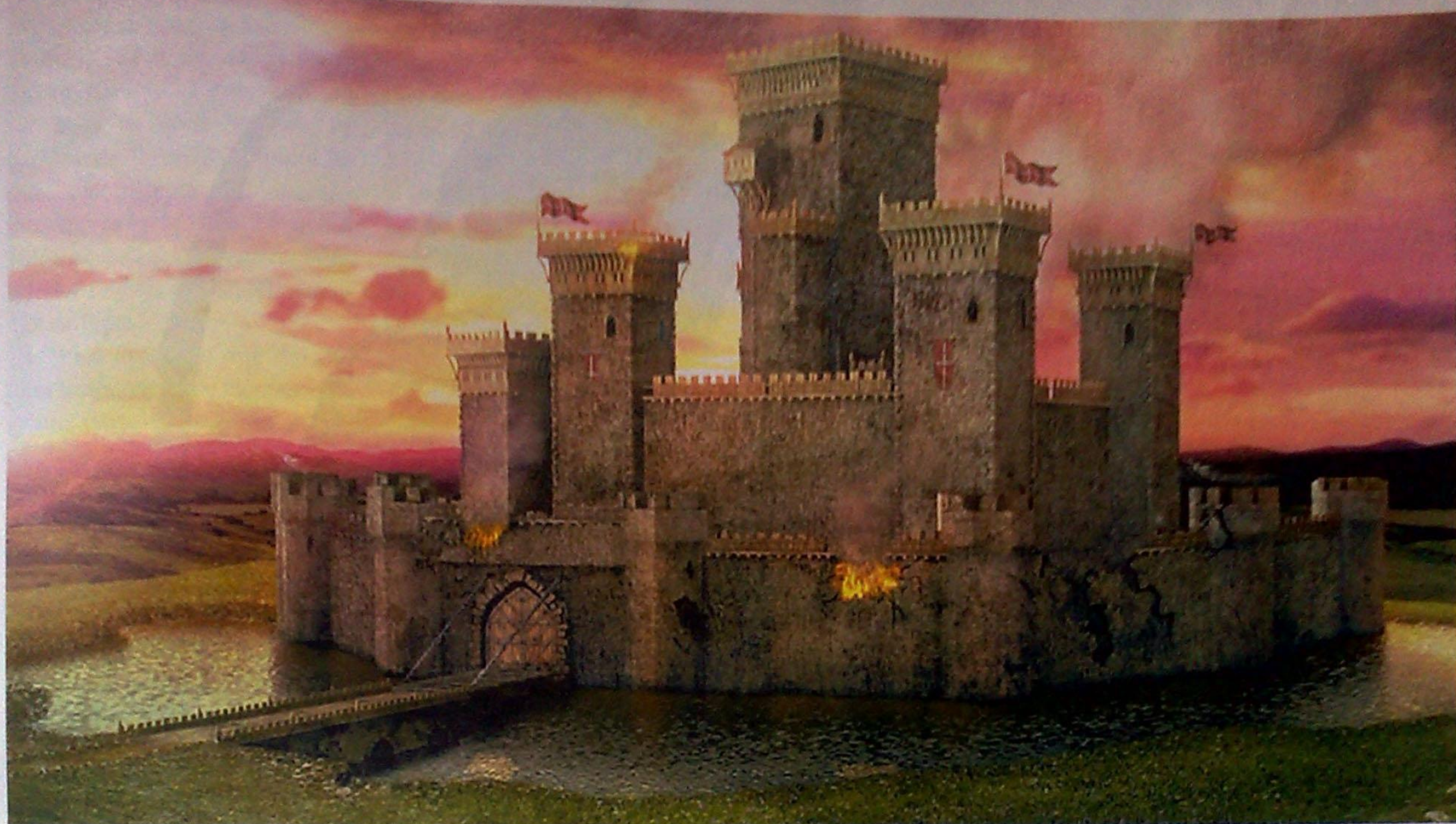
mult mai detaliată a hărții, mai ales în situațiile delicate în care trebuie să ne concentrăm asupra unor anumite aspecte ale game-play-ului. Pe lângă acest aspect strategic, funcția de zoom este ambientată și de o grafică detaliată, ajungându-se până la vizualizarea animalelor, a plantelor, a fermelor, în general a întregului ecosistem european.

Producătorii ne-au promis punerea la dispoziție a peste 50 de clădiri diferite, pe care le putem „erecta” oriunde ne dorește mușchiulețul. Căsuțe de genul archery range sau siege workshop ne vor permite producerea unităților aferente, în timp ce structuri de genul foundry ne vor asista în ceea ce privește producția de fier; tavernele ne vor permite să angajăm bravi cavaleri care să ne facă cu măiestrie treaba, fermele produc mâncare... you get the picture. Anumite clădiri, însă, aduc beneficii multiple. Porturile, de exemplu, pot deveni foarte utile,

Dacă la început, rolul lor este doar acela de a ne burduși vasele de luptă cu soldații și de a le trimite să cucerească ținuturi îndepărtate, odată cu trecerea timpului vom beneficia și de pe urma comerțului. Pe lângă faptul că aduc periodic o anumită sumă de bani din taxe, porturile vor constitui singura metodă de a obține resursele exotice, precum mătasea din Estul Îndepărtat, iar comerțul cu astfel de comodități îți îmbunătățește statutul de rege. În plus, trupele postate pe țărm în structuri numite lighthouses, în apropierea portului, vor îndeplini funcția de sentinele, reducând astfel riscul unui atac neprevăzut de pe mare.

Cu toate că jocul se desfășoară la o scară foarte mare, vom fi nevoiți să trecem la un close tactical view când au loc bătăliile. Aici, ne putem conduce trupele spre victorie folosind o largă varietate de formații. În ceea ce privește unitățile, producătorii ne vor oferi 25 de trupe diferite, de la cele gene-





rale, ca swordsmen sau arcași, până la cele speciale, cum ar fi cavalerii teutoni sau Longbowman-ii britanici. Aceste unități speciale sunt legate de realm-uri specifice, pe care va trebui să le cucerim pentru a avea acces la ele. Și, bineînțeles, avem siege-urile. Nu ar putea fi un joc medieval adevărat fără ele. Vom avea la dispoziție o grămadă de unități de distrugere în masă, incluzând „chestii” ca trebuchet-urile, battering rams, scări, sau siege towers. Evident, partea care se apără va avea propriul arsenal defensiv. Așa că aveți grijă la cazanele cu ulei încins sau la fortificațiile customizabile.

La fel ca alte câteva jocuri asemănătoare, în **Knights of Honor** vom fi nevoiți să delegăm anumite responsabilități în mâinile unor subordonați, în acest caz cavalerii (knights). Jocul va conține sute de astfel de personaje, fiecare cu personalitatea proprie și cu abilități proprii. Fiecărui realm îi este atașat un cavaler, iar managementul lor implică, evident, plasarea lor acolo unde se pot face cel mai utili.

De asemenea, putem investi în

cavaleri diverse abilități, pentru a-i face să se integreze mai bine în peisajul tactic al hărții. Astfel, fiecare cavaler începe jocul cu trei abilități, dintr-un total de 25. Această dezvoltare a knights-ilor necesită cheltuirea unor fame points, pe care le vei câștiga îndeplinind anumite activități onorabile, precum eliberarea prizonierilor după luptă (Jacint va fi extrem de fericit să audă asta, cred).

Partea de multiplayer oferită de producători se va reduce însă doar la secvențele de bătălie, putând adăposti până la șase jucători simultan. Din ceea ce ne promit cei de la Black Sea Studios, se pare că avem de a face cu un joculeț solid, însă cu prea puține elemente de originalitate. Oricum, la ce titluri de strategie au apărut în ultimul timp pe piață, un nou joc care își desfășoară acțiunea pe plaiuri medievale.

[www.blackseastudios.com](http://www.blackseastudios.com)

FRAGENSTEIN

[paul@pcgames.ro](mailto:paul@pcgames.ro)

**PC Games Forum**  
<http://www.pcgames.ro/forums>







DATE

Producător  
Ubisoft Montreal

Publisher  
Ubisoft

Termen  
Trim. IV 2004

# Prince of Persia 2

**O**ceanul este dezlănțuit. Furtuna face ravagii. Prințul a luat calea apelor pentru a scăpa de amenințarea lui Dahaka și pentru a împiedica îndeplinirea Blestemului. Destinul, zguduit după deschiderea *Sands of Time*, a hotărât să-l trimită pe cel mai redutabil dintre avatarii săi pe urmele lui, cu misiunea de a restabili cursul istoriei. Dar Prințul refuză încă o dată să moară, în ciuda previziunilor mentorului său, care l-a avertizat despre primejdiile care-l așteaptă pe insula Timpului. Dar Dahaka nu și-a greșit niciodată ținta. Și Prințul, nevoit să

navigheze de bezmetic în cele patru colțuri ale lumii pentru a scăpa de noul său inamic, știe că fiecare clipă îl apropie de confruntarea finală cu invincibila creatură. Cam așa sună universul tenebros de matur al lui *Prince of Persia 2*, urmarea directă a hitului planetar *Prince of Persia: The Sands of Time*. Apar semne care nu pot înșela. Capetele zboară moldovenește (dând sama de cele săvârșite, uăi!), sânge pe toți pereții, boși de nivel cât viitoarea piramidă a lui Mubarak, personaje feminine cu mișcări lascive: e clar, Prințul (de Persia) a schimbat macazul. Este matur, copt, a mai crescut și-n înălțime (ce-i drept, numai cu 2 cm, da' se vede de la o caravană distanță!), nu mai este tinerelul imberb curajos și naiv al primei părți. Acum e numai bun de înșurătoare și de haremurile aferente religiei. La vederea trăsăturilor brăzdate de lupte și a bărbiei

ai senzația că îl vezi pe Johnny Depp (cel din *Pirates of the Caribbean*, eh). Mascul feroce, prințul, și o figură nouă, emblematică poate, pentru jocurile de aventură.

Uitați separarea distinctă între fazele de platforme și cele de luptă, toate aspectele gameplay-ului sunt amestecate acum, până la cut-scenes interactive care utilizează engine-ul jocului. Lăsați-o nisipului și pe delicata Fahra, căci în partea a doua apare Shahdee, care-i mai muiere decât toate: atitudine provocatoare, mișcări de cocotă WHQL, ce mai, pe lângă ea Fahra pare o broscuță de gărlă. Bine legată în echipamentul său din piele, Shahdee are sânge de Xena în vine și-l va înfrunta pe Prinț încă de la începutul aventurii, atunci când nava ia foc și se pregătește de o ancorare forever pe fundul oceanului. Încă n-am idee dacă blonda amazoană, care





mănuiește strașnic atât sabia cât și cuvântul, va fi un alt personaj jucabil, dar știu că este vorba de un boss în acest episod. Pe coridoarele Turnului Timpului ne vor mai aștepta alți inamici jenanți, ca golemi și chiar un Grifonaș, colea. Din fericire, Prințul și-a revăzut și adăugat manualul de luptă.

"Voi fi destul de dur, dar din lipsa timpului, unele elemente ale primei părți nu au putut fi suficient optimizate, în special luptele, uneori prea cețoase pentru a fi optimizate. Sistemul de luptă nu avea profunzime, nici precizie, iar jucătorul avea impresia că este spectator." Mda, au fost pentru dvs. panseurile lucide ale producătorului Yannis Mallat cu privire la defectul major al lui **The Sands of Time**.

Mai agresiv, Prințul nu ezită să-și provoace adversarii pentru a-i însemna mai bine, înainte de a-și demonstra talentele de spadassin. Producătorii au creat un adevărat arbore de mișcări. De exemplu, faimoasa mișcare a Prințului – te iau pe la spate după ce te-am escaladat – nu se va încheia întotdeauna cu o lovitură de trimitere la cimitir. În loc să-și decapiteze sălbatic inamicii, Prințul îi va lua mai degrabă de gât... ce perfid! Noile abilități de prindere oferă noi posibilități de trimitere a adversarilor în nisipul deșertului. Mai întâi este o simplă proiectare sau o lovitură de picior în spate, destul de banale, dar întotdeauna

utile pentru a dispersa lipitorile și chiar foarte plăcute, în cazul în care adversarul, devenit un sac de carne, își termină existența într-un hău sau în vreun foculeț.

Prințul mai poate folosi adversarul ca scut uman. Dacă vrei însă să vă lăsați pradă violenței va fi mai bine să tranșați repede părțile dorsale ale inamicilor, cu condiția ca aceștia să fie suficient de slăbiți (finishing mode) sau, rafinament în materie de chirurgie medievală, să optați pentru o strangulare ca la carte. Vedeți voi!

Prințul va putea mânui arme noi, altele decât cele din arsenalul obișnuit pentru a-și ciopârți adversarii – monștrii care nu se vor mai teleporta și respawna ca și verișorii lor din **Sands of Time**. Cred că multora dintre voi li s-a luat o piatră de pe inimă. Vreo 40 de arme diferite au fost anunțate, împărțite în două mari categorii: de o parte, armele principale (mâna dreaptă), pe care Prințul le poate dobândi de-a lungul aventurii și care dispun fiecare de capacități unice; de cealaltă parte, armele secundare, pe care le recuperează de la inamici și a căror durată de viață este limitată. Securi puternice, dar lente, spade solide și rapide vă vor sta la alegere în funcție de situație. Merită să-ți arunci arma secundară într-un inamic care se apropie și să te concentrezi asupra grupului care te-a înconjurat sau mai bine mături horde mormăitoare păstrând câte o sabie în fiecare mână?



Veți putea folosi elementele de decor, întocmai ca în prima parte. Tânărul persan se va putea agăța acum de cel mai mic ciucur pentru a se balansa ca un saltimbanc și lovi cu sete.

Puterile Timpului vor rămâne soluția ultimă pentru a ne debarasa de lichele. Dacă rewind-ul ne-a scos de multe ori din impas, producătorii au decis să se scufunde în abisurile codului lor. Prințul poate acum să-și încetinească inamicii, fără să sufere și el binefacerile slow motion. Această schimbare se va afla, de altfel, la baza unei serii de enigme de tip nou. Utilizând mai multe doze de nisip dintr-o dată, Prințul își va dezlănțui faimoasa furie care-i permite să-și transforme adversarii în nisip sau să trimită un val de energie atât de puternic încât să-i plimbe pe aiurea. Pentru a-și recupera doza de nisip și umple clepsidra, Prințul nu va mai trebui să-și împlânte pumnul într-o sursă de energie. Grație unui medalion încrustat în armura sa, îi va fi suficient să-și însușească bonusurile lăsate de inamici pentru a-și umple "carafa". În fine, în unele zone speciale numite "portals", Prințul își va putea utiliza puterile pentru a călători în timp și vizita Turnul. Normal că toate acțiunile efectuate în această dimensiune temporală vor avea efecte directe asupra prezentului. Cine știe ce-l așteaptă pe Prinț dacă reușește să călătorească până la crearea Clepsidrei Timpului pentru a împiedica blestemul... Împărăteasa Timpului, care conduce armatele de războinici ai nisipului din înălțimea Turnului, ar putea fi cheia necazurilor.

Mai agil decât o panteră, Prințul va păstra majoritatea mișcărilor cu care ne-a obișnuit deja. Cum problemele cu camera vor fi, teoretic, rezolvate, acum va fi posibil să o centrăm în fiecare moment. Brăul roșu de la mijlocelul tras ca prin inel al Prințului va face acțiunea mai ușor de urmărit. Paleta animațiilor a fost îmbogățită. Cum Turnul pare să privilegieze o arhitectură verticală, eroul va putea cădea lent perforând o draperie cu sabia. Din mila lui Yannis Mallat, frame rate-ul va rămâne blocat undeva la 30 fps, dar acest sacrificiu vrea să ofere texturi variate și detaliate, fără să se piardă nimic din varietatea animației. Fie. Un lucru este sigur, joculețul este impresionant încă de acum!

După ce au inclus versiunile originale ale lui Jordan Mechner în **Sands of Time**, producătorii au prevăzut acum patru moduri de dificultate diferite pentru a satisface masele, dar și artworks pentru deblocare. Întrebat despre o eventuală urmare, Yannis Mallat spune că ar fi idiot să nu te gândești la un **Prince of Persia 3**.



**PC Games Forum**  
http://www.pcgames.ro/forums

www.ubisoft.com  
FRAGELLAN  
cipri@pcgames.ro



# You Are Empty

## DATE

Producător  
Digital Spray Studios

Publisher  
1C

Termen  
Trim. IV 2004

Pentru a face față noului val de uber-producții care au început să își facă tot mai simțită prezența pe piața jocurilor, rușii de la 1C sunt nevoiți să etaleze tot ce are mai bun industria software din Mama Rusia. Iar, **judicând după cum arată primele imagini din You are Empty și după promisiunile producătorilor, rușii au, pe lângă extraordinari băutori de vodcă, și un potențial fabulos în ceea ce privește games-urile.**

**P**ovestea jocului este plasată într-o realitate paralelă, undeva prin anii '50. Războiul Rece este, evident în toi, cu deosebirea că aici nu s-a făcut uz de clasică variantă „nuke'em!", ci a fost pornită o cursă contra cronometru în domeniul experimentelor genetice pe oameni. Cool. Adicăte! Atât rușii cât și americanii încearcă să creeze omul perfect, o adevărată mașină de luptă care să încline balanța războiului. Problema e că, în timpul acestor experimente, apar tot soiul de mutații, care de care mai înfricoșătoare și mai însetați de sânge. Jocul va beneficia de touch-ul unic al celor mai negre aspecte ale comunismului secolului 20, precum și o mecanică interesantă a gameplay-ului, unde personajul principal va fi chiar și el vulnerabil la mutații lente.

Producătorii de la Digital Spray Studios au creat engine-ul grafic „from scratch” și, mai presus de toate, acesta este apt de a înfrunța cele mai bune engine-uri existente, cum ar fi cele ale băieților de la Epic Games sau Valve. Da, arată superb. În plus, se vehiculează că engine-ul grafic este foarte scalabil, fiind în stare să renderizeze de la 50000 la 2 milioane de poligoane per framă.

Punctul forte, în schimb, cu care producătorii speră să cucerească definitiv publicul devorator de jocuri este faptul că *You Are Empty* nu

se dorește a fi un simplu run-and-gun. Mai mult, jocul este axat pe storytelling și chiar titlul acestui FPS sugerează faptul că, în ciuda faptului că vei avea un arsenal destul de bine pus la punct, muniția va fi destul de rară și va provoca frustrări imense în rândul celor care stau mai prost cu ochitul. Pe lângă toate acestea, *You Are Empty* va fi amplasat în mijlocul unei atmosfere sumbre, în stil horror (sper din tot sufletul să se apropie, măcar, de genialitatea lui *Undying*), plus o pastilă – două de umor morbid. Par exemple, unul dintre monștrii mutați prezentați la E3 era o găină de vreo doi metri...

Acțiunea jocului se desfășoară undeva prin Moscova și Kiev, producătorii petrecând o bună parte din prețiosul lor timp recreând peisajul arhitectonic local. Astfel, vom putea să admirăm, în toată splendoarea lor, prea-vestitele colhozuri – le cunoaștem foarte bine toți membrii statelor fost comuniste, precum și tururi de forță prin zonele preponderent industriale, dintre care unele vor fi abandonate, în timp ce altele vor funcționa în continuare. Dar, în cea mai mare parte a jocului, personajul nostru principal va rătăci senin pe străduțele orașelor, vizitând ca orice om cult teatre, opere, cinema-





tograme, grădini botanice... În plus, ne vom bucura de stațiile de metrou bogat amenajate, care se vor a fi o răsfrângere a gradului de manipulare a sistemului totalitar.

În ceea ce privește arsenalul, vom beneficia atât de arme sovietice clasice, old style, printre care vom întâlni revolverul Nagan sau machine gun-ul Maxim (care va putea fi folosit și în mod staționar, astfel crescându-i acuratețea), precum și arme futuristice, cum ar fi ball lightning gun. Pe lângă acestea, vor exista diverse item-uri, precum pastiluțe, injecții, armură upgradabilă, și multe altele.

În ceea ce privește adversarii și,

implicit, inteligența artificială, producătorii se laudă cu niște inamici extrem de neobișnuiți. Poate chiar cei mai neobișnuiți întâlniți până acum în vreun FPS... După cum știm, datorită experimentelor mafiioase, omuleții și animalele s-au transformat în monștri ciudați. Un angajat la o fabrică se transformă astfel într-un zombie înarmat cu un ciocănoi de toată frumusețea, o găinușă care a ajuns la dimensiunile unui T-Rex sau o asistentă medicală, destul de apetisantă la început, dar care se transformă într-un coșmar odată ce ajungi să o cunoști mai bine...)

Despre gameplay, numai lu-

cruri bune pe frontul de Est. **You Are Empty** oferă cu generozitate vehicule (trenuri, bărci etc). Împușcatul monștrilor va alterna cu rezolvarea diverselor puzzle-uri, nu prea grele, că de, e un FPS și un FPS nu-ți cere prea mult creier în mod normal; poate din acest motiv este cel mai jucat gen. De asemenea, au fost incluse o grămadă de elemente de stealth, spre bucuria nețărmită a lui Jacint, căruia de obicei îi place să folosească Sniper-ul cu sângele lui rece și exotic.

Despre capitolul multiplayer, producătorii nu au lăsat să transpire mare lucru, subliniind că, inițial, vor să facă un singleplayer solid, fără bug-uri și atractiv. Dacă se vor ține de treabă, avem, iată, un candidat serios, alături de F.E.A.R. la titlul de surpriza anului 2005.

[www.youareempty.com](http://www.youareempty.com)

FRAGENSTEIN

[paul@pcgames.ro](mailto:paul@pcgames.ro)

**PC Games Forum**  
<http://www.pcgames.ro/forums>





# A Vampyre Story

## DATE

Producător  
Autumn Moon Ent.

Publisher  
necunoscut

Temen  
necunoscut

Sam & Max, Monkey Island, Full Throttle, Grim Fandango... Ce au toate aceste titluri în comun? În primul rând faptul că au fost și vor rămâne pe veci niște quest-uri absolut bestiale, iar în al doilea rând echipa care

le-a creat, sub oblăduirea LucasArts - reunită de curând într-o formulă independentă și pusă pe fapte mari!



**A**șa cum am anunțat în cadrul știrilor din numărul trecut, și fără alte comentarii de prisos, îți oferim acum primele detalii sosite din partea lui Bill Tiller de la Autumn Moon Entertainment, despre noul lor joc de aventură **A Vampyre Story**.

Pentru început, spune-ne câte ceva despre echipa Autumn Moon și care sunt aspirațiile voastre, aproape de industria gaming-ului și genul Adventure în mod particular.

Echipa s-a reunit pe parcursul ultimilor ani, în mare parte, prin email-uri și liste de discuții. Mulți dintre noi am lucrat împreună la LucasArts și ne-am bucurat să contribuim la crearea unor titluri clasice de aventură. Până la urmă, am părăsit încet compania și ne-am orientat spre alte locuri de muncă, dar acum colaborăm din nou pentru a realiza propriul nostru Adventure, care sperăm să rivalizeze îndrăgitele jocuri Lucas-

Arts.

Cât despre aspirațiile noastre, sperăm să oferim titluri de calitate, distractive și pline de umor, asemenea celor create în zilele noastre bune de la Lucas. Iubim cu adevărat acest gen de jocuri și credem că există o piață solidă pentru noi titluri de aventură.

Doar ca să înțeleagă cititorii noștri cu cine avem de-a face, ne poți da niște titluri concrete la care a lucrat echipa, în cadrul LucasArts?

Sigur. Luată în ansamblu, echipa a lucrat la quest-uri ca Sam & Max Hit the Road, Day of the Tentacle, seria Monkey Island, Full Throttle, Grim Fandango și The Dig.

Când v-ați gândit prima dată să reveniți asupra genului și de ce "**A Vampyre Story**"?

După plecarea de la LucasArts, nu prea am mai avut ocazia să lucrăm la titluri de aventură. A



Vampyre Story s-a născut inițial ca o idee de show TV sau benzi desenate. Dar părea să funcționeze la fel de bine și ca joc de aventură, iar aceasta e direcția spre care ne-am orientat până la urmă – pentru că acesta era domeniul în care aveam cea mai multă experiență.

**Ce surse de inspirație au stat în spatele lui A Vampyre Story – cărți, filme, și eventual niște jocuri anterioare, ale LucasArts?**

Arta și scrierile lui Edward Gorey au avut o pondere considerabilă, la început, în schimb cea mai mare parte a inspirației o avem din jocul The Secret of Monkey Island, sub aspectul gameplay-ului. Cât despre umor, nu putem să nu amintim "Young Frankenstein" (Mel Brooks) și "Abbot and Costello Meet Frankenstein", iar comicul jocului va fi similar celui din Monkey Island și Sam & Max. Cromatica a fost inspirată de lucrările fraților Hildebrandt, renumiți pentru arta lor fantasy.

**Care e stilul și atmosfera jocului? Când și unde se va desfășura aventura?**

Stilul jocului e o combinație de horror gotic și umor, în genul filmelor "Nightmare Before Christmas" și "Young Frankenstein", show-ul TV "The Munsters", precum și benzile desenate Adams Family din anii '50.

Povestea are loc la sfârșitul anilor 1880, în câteva zone din Europa ca Paris, o țărișoară estică numită Draxylvania™, precum și în apele înghețate ale Atlanticului de Nord. Diversele locații vor avea un feeling foarte "spooky", dar totodată hazliu.

**Să trecem acum la personajul principal, Mona de Lafiette: care e povestea ei?**

Mona e o cântăreață la Opera din Paris aflată pe drumul spre celebritate, însă un fan obsedat o răpește și o transformă în vampir. Așa încât quest-ul ei va fi să scape din castelul în care a fost închisă și

să revină în mult iubitul ei Paris, pentru a deveni o stea la Operă. Însă Mona a fost blestemată să trăiască o viață de vampir, fapt cu care nu prea se împacă și va încerca să îl ignore, o vreme. Din momentul în care începe să accepte totuși acest lucru, ea va învăța să se descurce în noua ipostază și chiar să profite de puterile ei.

Eroina noastră are acea naivitate sexy a lui Betty Boop, îmbinată cu dârzenia lui Erin Brockovich și o doză sănătoasă de "Miss Bune-maniere".

**Fiind un vampir, ce noutăți vor apărea la nivel de gameplay și cum veți integra umorul?**

Ei bine, umorul va fi prezent pe întreg parcursul jocului, chiar și în momentele sale mai "gotice". Acesta nu se vrea a fi un joc horror, ci o comedie – atâta doar că umorul va fi cam macabru, pe alocuri.

La început, Mona nu e conștientă pe deplin de faptul că a devenit vampir și deci nu știe să-și folosească încă puterile speciale. Astfel, jucătorul va putea folosi aceste abilități vampirice doar pe măsură ce Mona va învăța să le stăpânească. Fiecare capitol te va răsplăti cu o putere nouă, cum ar fi transformarea într-un liliac, sugerea sângelui de la ființele vii sau influențarea celor slabi de înger.

**Dar despre ajutorul ei ciudat și oarecum fragil, ce ne poți spune?**

Froderick s-ar revolta la aluzia că ar fi "fragil". Deși mărunț de statură, el se consideră a fi un exemplar select de chiroptera (termenul latin pentru liliac). Froderick e fericit în rolul său de "sidekick", fiind totodată cel mai bun prieten al Monei. Nu are vreun scop anume în viață, preferând în schimb să se lase purtat de vânt; iar pe moment nu are nimic mai bun de făcut, decât să piardă vremea cu Mona și să o ajute în quest-ul ei. El tinde să se amuze de orice, chiar și atunci când situația e cât se poate de



serioasă pentru Mona – lucru care o nemulțumește uneori. Cei doi însă rămân prieteni la bine și la rău, până la capăt.

**Prima oară când l-am remarcat pe Froderick, mi-am adus imediat aminte de cuplul straniu de personaje din Goblins 3. Ne putem aștepta la același gen de puzzle-uri cooperative dementiale, cu logică absurdă, între Mona și Froderick?**

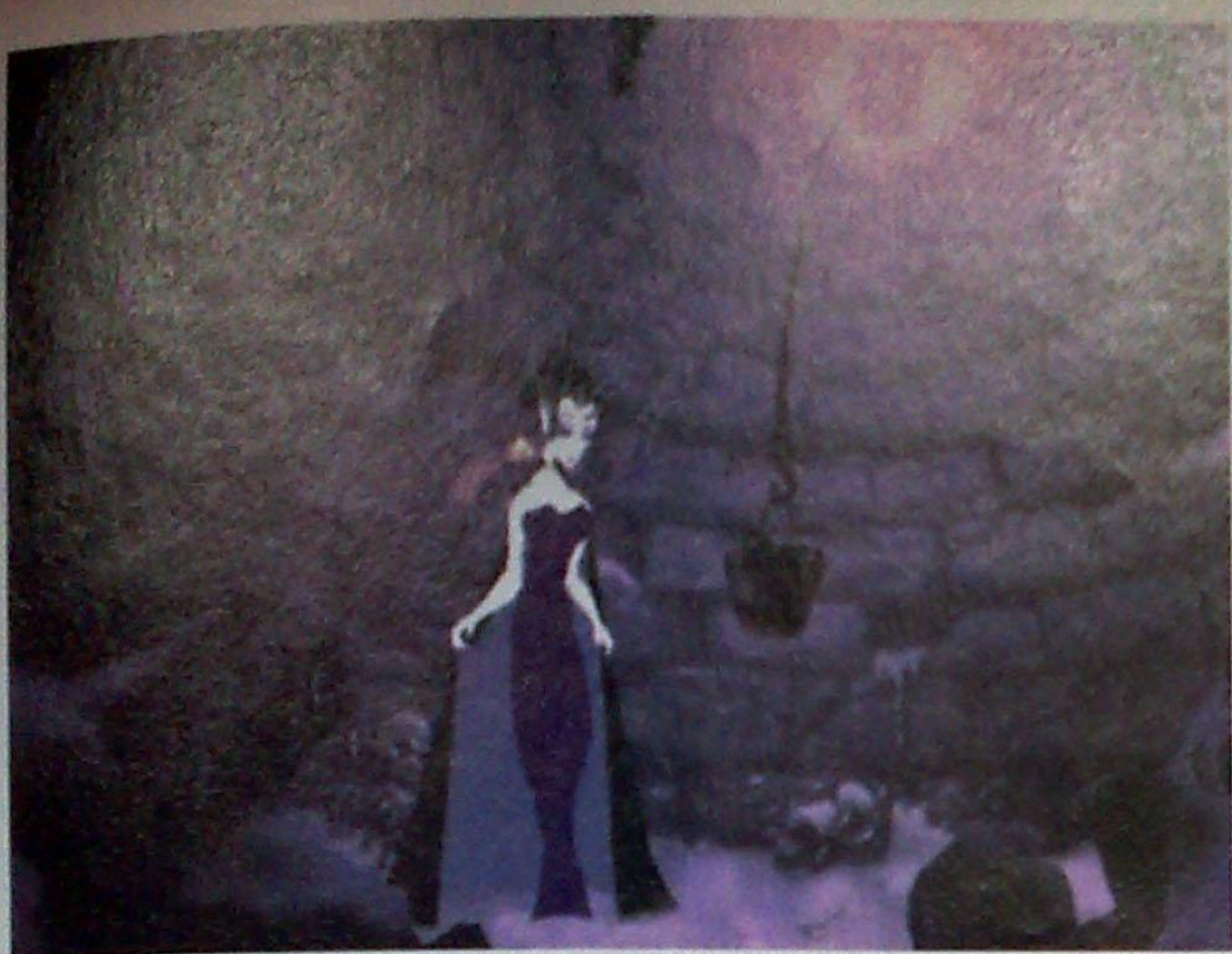
Cei doi se vor ajuta ocazional, însă Froderick e acolo îndeosebi pentru a o îndruma pe Mona la nevoie. Vom încerca să-l folosim ca pe un sistem simplu de hint-uri, în caz că jucătorul se va bloca în anumite locuri. Doar ocazional, rolul său va fi unul mai important. În schimb, ideea de logică nebună sperăm să descrie, într-adevăr, o mare parte a puzzle-urilor din A Vampyre Story.

**Amintindu-ne de felul în care Guybrush Threepwood a devenit modelul absolut de "pirate wanna-be", în seria Monkey Island, veți încerca să obțineți o parodiere similară a ideii clasice de vampir, prin personajul Monei?**

Noi am fi fericiți ca Mona să câștige măcar jumătate din popularitatea lui Guybrush, obiectivul nostru de bază este să creăm pur și simplu o poveste fascinantă, cu personaje de care să-ți placă și să-ți pese. Chiar dacă Mona e la fel de naivă aproape de vampirismul ei, precum vedea și Guybrush pirateria în primul său joc, asemănările se opresc aici. Să nu uităm că Mona e deja vampir, în ciuda voinței sale, pe când Guybrush se străduia din răspuț să devină un pirat – acesta fiind țelul său în viață. Ca să nu mai spun de poantele foarte "spirituale" ale lui Guybrush, care pentru Mona ar fi prea necioplite... deși își mai îngăduie







și ea o glumă, atâta timp cât nu e prea imorală. La urma urmelor, e o doamnă de societate respectabilă.

**Ce alte personaje vom mai întâlni și cum vor decurge conversațiile?**

Mai avem un om de știință marniac, o femeie vârcolac, doi vânători fanatici de vampiri, un detectiv chipeș, dar melancolic și încă multe altele. Conversațiile vor urma modelul clasic de selecție a liniilor de dialog. Pentru noi, aceasta pare să fie cea mai bună alegere. Chiar și RPG-uri moderne ca *Baldur's Gate* și *Knights of the Old Republic* folosesc astfel de dialoguri. Nu am găsit altceva mai bun, așa că rămânem la ceea ce știm că funcționează.

**Dar pentru controlul personajului și interfața din joc, ce sistem ați ales?**

*A Vampyre Story* va avea o interfață pop-up similară celei din *The Curse of Monkey Island*, dar cu două excepții. În centrul interfeței, va fi un buton prin care vei accesa jurnalul Monei; aici, jucătorii vor revedea însemnările ei și vor ști care sunt quest-urile sau puzzle-urile curente. Cealaltă excepție va fi butonul Vampire Power. Acesta va deschide o a doua interfață radială, din care vei putea selecta puterile dobândite de Mona până în acel moment.

**Apropo de lungimea și structura sa, câte locații și cât timp de**

**joc estimați să inghesuiți în *A Vampyre Story*, comparativ cu vechile quest-uri LucasArts?**

Ne-am gândit cam la 30 ore de gameplay pe parcursul a vreo 70 de locații distincte. *Curse of Monkey Island* avea cam 60 de locații și în jur de 40 ore de joc; în timp ce *Full Throttle* avea cam jumătate. Deci, încercăm să ne plasăm undeva între acestea două.

**Judecând după imaginile preliminare, ne putem imagina deja felul în care va arăta jocul final. Ce engine folosiți pentru *A Vampyre Story* și care ar fi schimbările grafice care ne putem aștepta să mai apară?**

Pe moment folosim un engine 2D, dar intenționăm să trecem la unul 2D/3D, după obținerea unei finanțări. Imaginile de fundal vor arăta cam la fel, doar la o rezoluție mai înaltă. În schimb personajele vor fi 3D și dorim să folosim un filtru cell-shading, pentru a le integra mai armonios în peisaj. Animațiile 3D vor fi și ele mult mai fine și vom putea avea mai multe în joc, fiind mai ușor de creat (decât în 2D).

**Presupun că jocul va avea full-speech, dar ce ne poți spune despre coloana sonoră? Veți include și cinematici pre-ramdate?**

Cu siguranță va avea full-speech și suntem încântați deja de actuala coloană sonoră. Colaborăm cu un veteran al industriei, pentru a crea o muzică și sunete

de calitate în acest joc. Și da, vom avea și scene pre-ramdate, dar acestea sunt cea mai ușoară parte.

**Până unde ați ajuns cu dezvoltarea lui *A Vampyre Story*?**

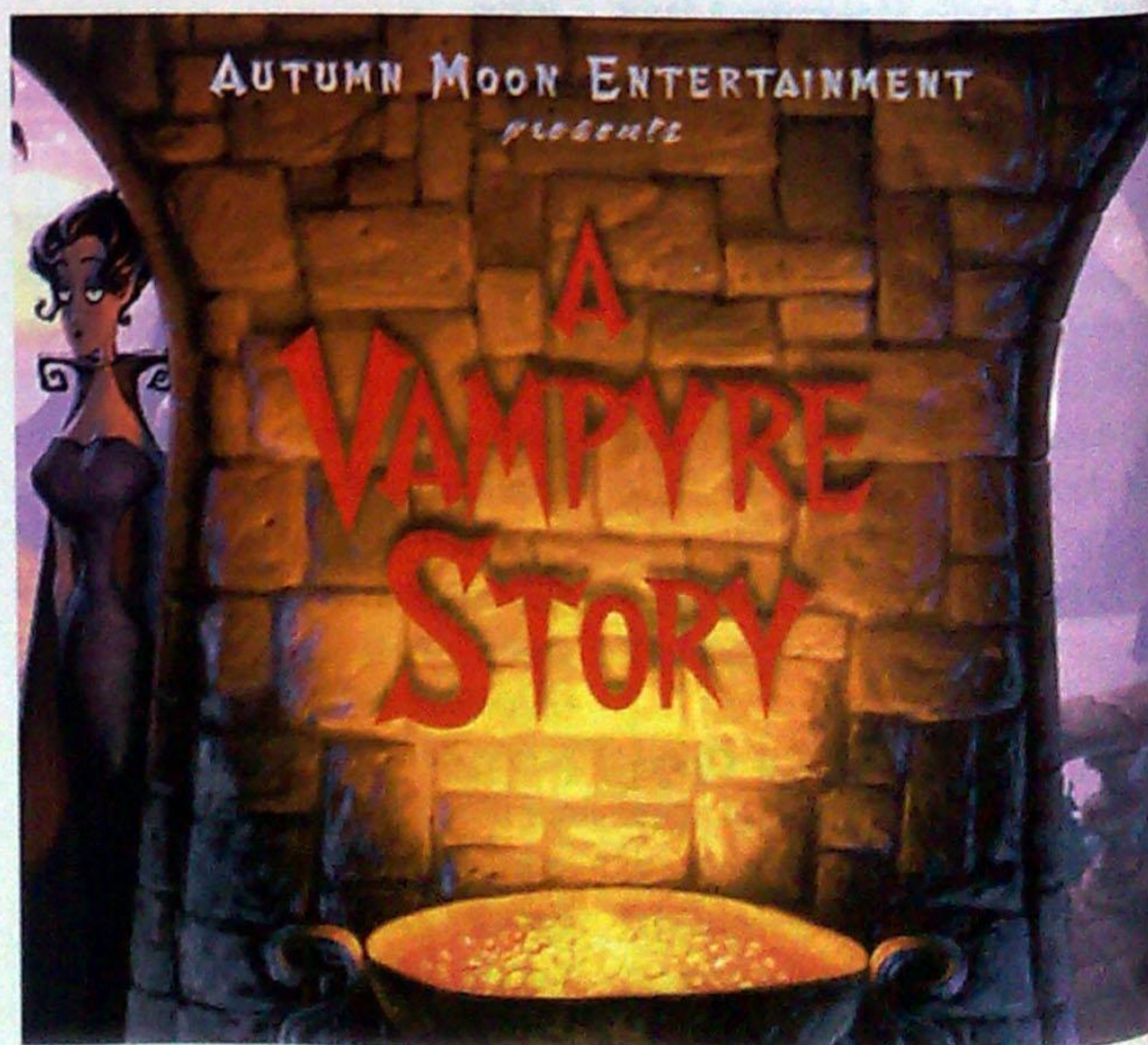
Avem acum un demo conceptual care poartă jucătorul printr-o bucată scurtă din aventură. Am definitivat deja povestea și structura jocului, iar acum conturăm puzzle-urile rămase și terminăm design-ul personajelor. Totuși, nu vom stabili un design final al jocului, până nu ne vom cunoaște exact bugetul. În momentul de față, suntem în căutarea unui publisher care să finanțeze și restul jocului.

**În comunicatul original, spuneți că veți încerca să lansați jocul în toamna lui 2006; dar ulterior a fost vehiculat și termenul "Halloween 2005". Până la urmă, care e mai aproape de adevăr?**

Ne-ar plăcea să îl lansăm în toamna lui 2005, dar 2006 sună mai plauzibil. Mai trebuie să eliminăm o mulțime de factori și variabile, înainte să ne facem o idee mai clară în privința datei de lansare.

**PC Games Forum**  
http://www.pcgames.ro/forums

www.amegames.com  
A CONSEMNAȚ ERBAN STOKKER  
serban@pcgames.ro





# Hercules



În sfârșit, poți să te bucuri de un sunet surround de calitate în filmele pe DVD și în jocurile de pe PC-ul sau consola ta video

## SUNETUL SURROUND

### Design modern și atractiv

Putere totală: 60W RMS  
Subwoofer 35 W în incintă de lemn  
2 sateliți x 12.5W ecranati magnetic  
Telecomandă pe fir cu mufă căști și  
potențioetre Power/Volum - Bass - Înalte



**XPS 2.100** SILVER  
EXTENDED PERSONAL SOUND

### Sunet de înaltă fidelitate

Putere totală: 90W RMS  
Subwoofer 40W în incintă de lemn  
5 sateliți x 10W ecranati magnetic  
Telecomandă pe fir cu mufă căști și  
potențioetre Power/Volum - Bass - Rear



**XPS 5.100** SILVER  
EXTENDED PERSONAL SOUND

Compatibile cu PC / DVD player  
PlayStation® 2 / Xbox® / GameCube™

[www.hercules.com](http://www.hercules.com)

Unic importator: Ubisoft România, Str. Siret nr. 95, sector 1, București. Tel.: 021-5690600, Fax: 021-5690601, e-mail: [sales@ubisoft.ro](mailto:sales@ubisoft.ro)

Produse disponibile în toate magazinele de specialitate

**best**  
computers

**DC**  
DEPOZITUL DE CALCULATOARE

**ultra**  
PRO

**SENORS**  
ROMANIA SRL

**alliance**  
computers

**diverta**

**Carrefour**





#### DATE

Producător  
Lizard Interactive  
Publisher  
e-Games  
Termen  
Trim. IV 2004

# Cronous

Deconectat complet de la lucru și reconectat full-time la 'net, în concediul de luna trecută am avut vreme să caut în liniște un MMO cât mai simpatic și gratuit. Ce-am găsit în final, avea să mă țină pironit în scaun nopți la rând, mânat doar de bine-cunoscuta scuză: "stai să mai sar un nivel și mă culc"...

**M**-a terminat, oameni buni! De trei săptămâni încoace, am uitat de concediu (bine că s-a terminat...), am uitat de rucsacul și cortul care mă așteptau sprintene să le scot la plimbare și m-am afundat într-o ignoranță totală față de tot ceea ce însemna realitatea. Motivul? Un hack'n'slash obscur, online și aflat în Beta-testing public (ergo, gratuit), care mi-a păpat pe nesimțite cam toate nopțile albe din scurta vacanță de vară. Numele său, **Cronous: The Shadow of Conspiracy**.

Care-i treaba cu jocul acesta? Foarte simplu: imaginează-ți o clonă bunicică de **Diablo II**, transpusă pe un engine grafic 3D și adaptată la mediul de joc Massively Multiplayer Online. Iar în ciuda originii asiatice a producătorului Lizard Interactive și relativa anonimitate a jocului, rezultatul pare să fie deja mai mult decât satisfăcător. **Cronous** păstrează o bună parte din atmosfera și gameplay-ul seriei de hack'n'slash-uri viscoliene, precum și câteva dintre sistemele lui **Diablo II**. Pentru

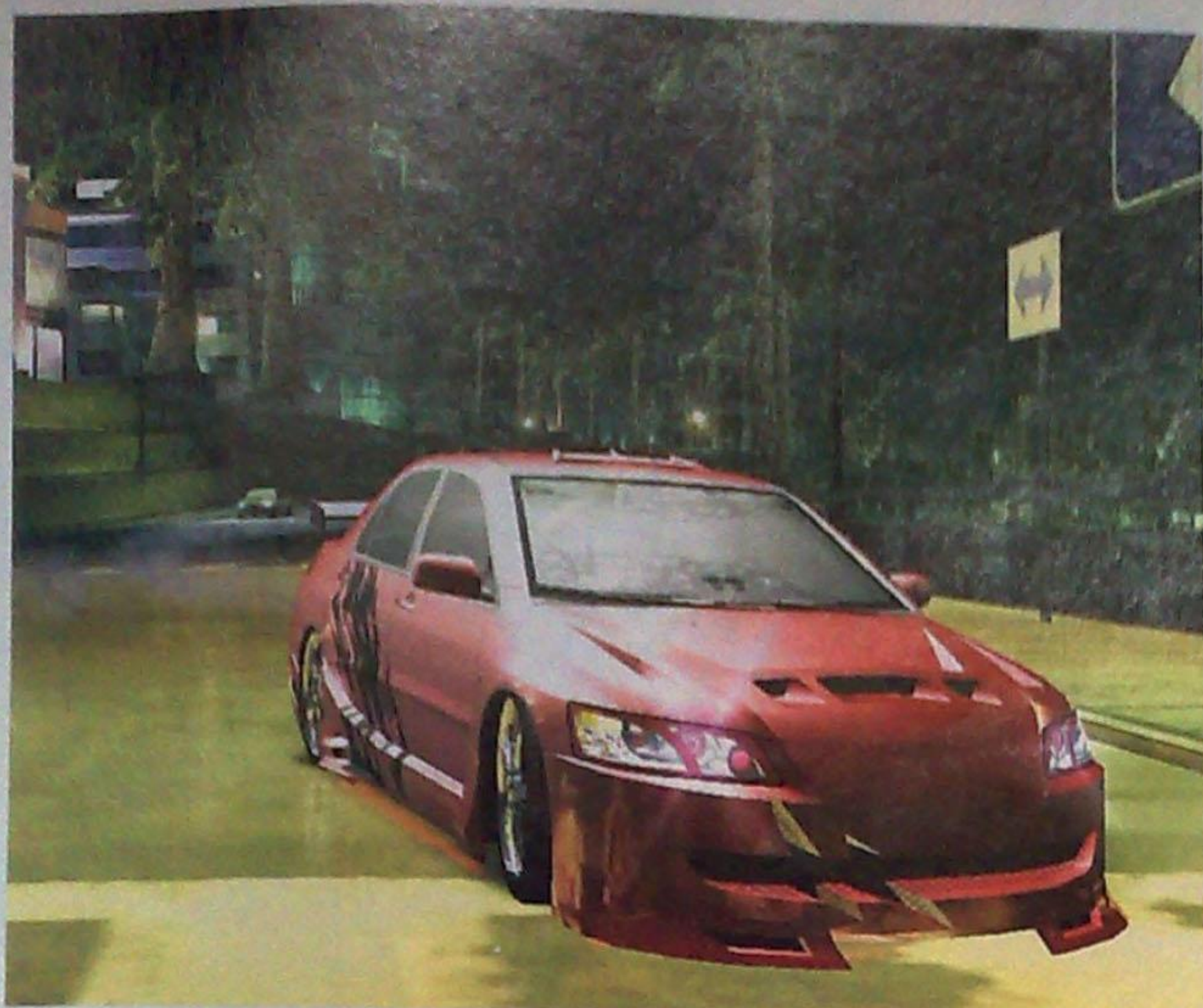
început, trebuie spus că ai de ales între patru clase de personaje: Fighter, Valkyrie (echivalentul amazoanei), Magician și Savage. Deși nu ți se oferă absolut nici o personalizare a aspectului fizic, fiecare caracter va putea fi conturat clar pe parcursul jocului, prin cele zece skill-uri specifice fiecărei clase – ce se alătură altor zece skill-uri de bază, comune tuturor. N-am să mă apuc acum să fac apologia hăcuiei și a "leveling"-ului, ci voi spune doar că poți găsi diverse strategii eficiente de joc,

indiferent de clasa aleasă.

Dintre particularitățile implementate deja în **Cronous**, poate cea mai notabilă ar fi sistemul Master-Apprentice. Pentru a motiva formarea unor relații de durată între jucători, ți se pune la dispoziție un sistem prin care poți lua sub aripa protectoare unul sau doi ucenici, pe care să-i înveți tainele jocului sau, la rândul tău, te poți pune în slujba unui "maestru". Practic, ce se întâmplă între cuplurile astfel formate sau măsura în care se ajută și stau la taclale, e







îți dezvăluie și trailer-ul inclus pe CD, producătorii au reușit să redea o atmosferă bine închegată, conferind jocului o anumită identitate vizuală și, totodată, o unitate structurală prin care se elimină orice timp de loading suplimentar, pe parcursul explorării orașului. Singurele pauze va trebui să le reții de la viața jocului, fiecare primește un bonus de experiență, din ce în ce mai substanțial!

Cât despre bonusurile financiare, căci poți obține și așa ceva, **Cronous** oferă o altă funcție extrem de utilă: Private Store. Careva să zică, în loc să-ți vinzi obiectele ieftin ca braga la magazinele NPC-urilor, te așezi frumos cât mai la vedere în centrul orașului, alegi ce arme, armuri, ghiuluri etc. vrei să pui la bătaie, stabilești prețul fiecărui obiect și "reclama" ce va fi afișată deasupra personajului, et voilà! Tot ce-ți mai rămâne acum de făcut e să mergi la școală/slujbă/culcare, pentru că se pot scurge o mulțime de ore, până să se îndure cineva să te scape de securea aia super-șmecheră "+4", de juma' de milion... La orele de vârf, piețele orașelor din **Cronous** se transformă în adevărate furnicare, fiind înțesate de zeci de comercianți dornici să se îmbogățească peste

multiplayer!

Eh da, aproape tot succesul predecesorului s-a datorat întrecerilor online furibunde, dintre adepții inculturii underground. Să nu uităm însă că, la acest capitol, îi lipsea ceva extrem de important; și anume jocul printr-o rețea locală – o opțiune veche de când lumea și Doom-ul. Dar nu-i nimic;



noapte și încă pe-atâția jucători alergând ca bezmeticii de colo-colo, în căutarea unei săbii mai ascuțite sau a unei armuri mai lucioase. De notat că obiectele speciale nu pot fi cumpărate de la NPC-uri, ci doar obținute ocazional (eufemistic spus), de la monștrii uciși.

Tot la capitolul social, mă simt nevoit să remarc ușurința cu care se realizează interacțiunea cu ceilalți jucători: accesând un simplu meniu pop-up gen NWN, poți deschide rapid o fereastră de Trading cu acel personaj, îl poți invita într-un party creat pe sistem "sharing XP" sau "individual", îi poți propune formarea unei relații Master-Apprentice și așa mai

Nici partea de tuning nu va rămâne neschimbată. Orașul din **NFSU2** va fi presărat cu diverse shop-uri de înfrumusețare a mașinii sau de procurare a upgrade-urilor de performanță, care te vor determina să-ți cheltuiești mai atent banii. Tuning-ul propriu-zis al performanței va fi și el posibil într-o măsură mai mare, mulțumită celor 20 de părți ale unei mașini, ajustabile în mod individual pentru a corespunde specificului fiecărei curse.

Și'or mai fi ele multe altele, dar eu unul sunt curios doar dacă producătorii vor catadicsi să (re)introducă perspectiva de la bordul mașinii sau un sistem de damage palpabil... Dacă ar fi să-ți fie alături întrunit nici după trei săptămâni de joacă febrilă, pe parcursul căreia am strâns doar 4 milioane și am ajuns la nivelul 45. Tot pe motivul acesta, n-am reușit să ajung nici în cel de-al treilea oraș, Ta-ra, drumul până în zona respectivă a jocului făcându-se printr-o serie de dungeon-uri înțesate de spurcăciuni criminale. Poate că în versiunea finală se vor îndura producătorii să activeze mai multe teleporțoare între orașe și dungeon-uri...

Și tot pentru versiunea finală a lui **Cronous**, producătorii au anunțat o nouă formă de organizare (clanurile), un soi aparte de obiecte numite "growth items" (care înglobează un sistem complex și chiar nisaiva skill-uri bestiale) și mai multe locații decât sunt deschise momentan pentru explorare. Când anume va fi lansată această versiune, e greu de zis, nefiind stabilită încă o dată oficială. Unii susțin că jocul va intra în regim "pay-to-play" în luna septembrie, alții în octombrie... dar, după ce-am văzut până acum, **Cronous** e încă la un trimestru bun de finalizare, lipsindu-i în prezent o mulțime de elemente critice de gameplay, locații întregi și tot felul de mărunțșuri. Așa că faceți bine și puneți mâna pe mouse, click-ul pe "download" și descărcați-l până mai e gratuit. Dar atenție: provoacă dependență!

**PC Games Forum**  
http://www.pcgames.ro/forums

www.cronous.com.my

FRAG YOU!

serban@pcgames.ro



**Aici a fost imagine cu NFSU2. Decupata.**

#### DATE

Producător  
Lizard Interactive

Publisher  
e-Games

Termen  
Trim. IV 2004

**M**-a terminat, oameni buni! De trei săptămâni încoace, am uitat de concediu (bine că s-a terminat...), am uitat de rucsacul și cortul care mă așteptau sprintene să le scot la plimbare și m-am afundat într-o ignoranță totală față de tot ceea ce însemna realitatea. Motivul? Un hack'n'slash obscur, online și aflat în Beta-testing public

început, trebuie spus că ai de ales între patru clase de personaje: Fighter, Valkyrie (echivalentul amazoanei), Magician și Savage. Deși nu ți se oferă absolut nici o

indiferent de clasa aleasă.

Dintre particularitățile implementate deja în **Cronous**, poate cea mai notabilă ar fi sistemul Master-Apprentice. Pentru a motiva formarea unor relații de dușmă

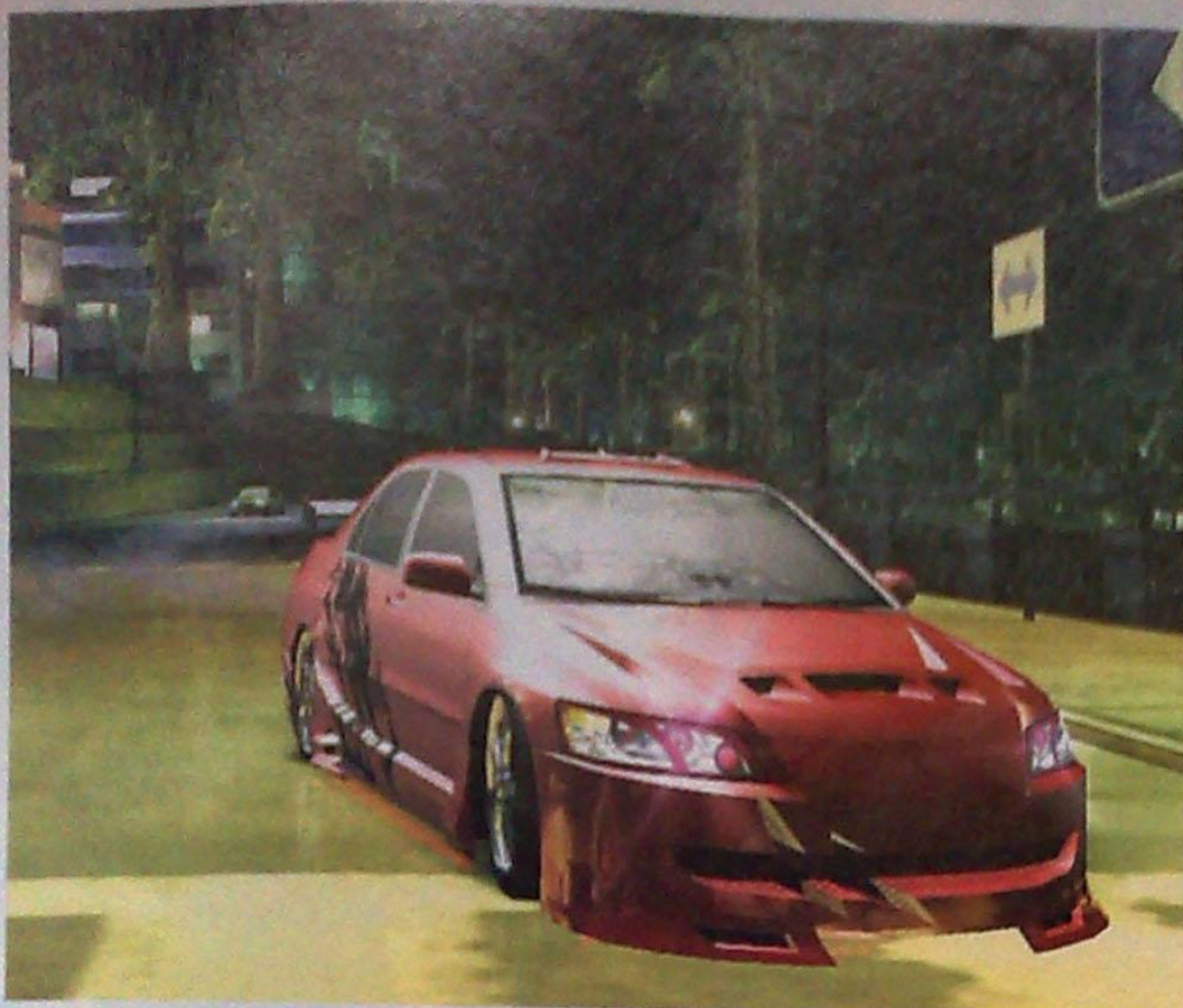
**Simplitatea, distracția și grafica dementială sunt cerințe de bază ale oricărui joc Arcade, iar NFS Underground 2 - asemeni predecesorului său de anul trecut - le va avea pe toate!** Dacă punem la socoteală și libertatea sporită, sub toate aspectele gameplay-ului, ne procopsim cu un potențial joc de curse al anului



**L**a finele lui 2003, apărea un joculeț simpatic cu mașini, abțilduri și "sclipici", prin care Electronic Arts își cimentă poziția de lider al genului Arcade-racing, lăsându-și cu mult în urmă competiția reprezentată, la acea vreme, de **Midnight Club II**. Dar în ciuda succesului nebun de care s-a bucurat **NFS Underground** - căci despre el este vorba, **MC2** a rămas totuși o alternativă valabilă pentru cei care nu se mulțumeau să fie îngrădiți de barierele unor curse liniare, desfășurate într-un mediu urban parțial modelat. Nu știu acum cât de auzite s-au făcut nemulțumirile respectivilor, cert e că EA sunt hotărâți să le câștige și acestora încrederea, dolăreii și euroii, așa încât vor reveni la toamnă cu a opta parte a seriei **Need for Speed**, revizuită și adăugită.

Sustrăgându-și inspirația din jocul celor de la Rockstar, noul **NFS Underground 2** va renunța, cel puțin parțial, la traseele limitate drastic din primul **NFSU**. Producătorii se laudă acum cu un oraș complet nou, numit Bayview, ale cărui șosele vor însuma peste 200 km și, mai important, vor fi deschise unei explorări totale. Mai pe românește, vei putea conduce oriunde vei vedea un petic de asfalt, prin cele cinci cartiere din Bayview - un oraș cu iz californian scufundat în noapte, mult mai stilat decât ghiveciurile urbane din **Midnight Club II**. Așa cum





îți dezvăluie și trailer-ul inclus pe CD, producătorii au reușit să redea o atmosferă bine încheată, conferind jocului o anumite identitate vizuală și, totodată, o unitate structurală prin care se elimină orice timp de loading suplimentar, pe parcursul explorării orașului. Singurele pauze va trebui să le rabzi doar la încărcarea unui eveniment, respectiv a unei curse.

Și sub acest aspect, NFSU2 va veni cu oareșce schimbări de atitudine. Vei putea de pildă să participi – și să excelezi – doar la acele curse care-ți sunt pe plac, fără să mai pierzi vremea cu genurile de întreceri care, în prima parte, te-au lăsat rece. Unele curse vor putea fi declanșate la fel ca în MC2, prin "provocarea" șoferilor rivali, în timp ce altele vor fi ascunse în joc sub formă de event-uri speciale, care te vor răsplăti cu sume ceva mai consistente... mă rog, dacă le vei găsi. Pe minimap-ul înghesuit într-un colț al ecranului, vor fi marcate doar obiectivele de interes din Bayview: mașinile oponentilor, cursele de circuit sau cele Street X (una dintre noutățile jocului), precum și magazinele la care vei apela acum, pentru a-ți modifica mașina în cele mai kitschoase moduri imaginabile. Pentru că ce-ar mai fi oare de capul lui NFS Underground, fără Nitrous, "viniluri" și upgrade-uri de performanță? Sau fără modul

multiplayer!

Eh da, aproape tot succesul predecesorului s-a datorat întrecerilor online furibunde, dintre adepții inculturii underground. Să nu uităm însă că, la acest capitol, îi lipsea ceva extrem de important; și anume jocul printr-o rețea locală – o opțiune veche de când lumea și Doom-ul. Dar nu-i nimic: mai e timp și la toamnă pentru completări, iar canadienii susțin că modul LAN din NFSU2 e deja funcțional și va fi prezent cu siguranță în versiunea finală. Alături de acesta, în multiplayer se vor regăsi toate tipurile de întreceri din single-player (unul dintre ele acceptând chiar șase jucători simultan), în plus, va exista și un mod de joc exclusiv online numit Outrun. Ideea aici e cât se poate de simplă: treci în frunte și distanțează-te de ceilalți trei adversari cu cel puțin 300 de metri. Ușor de zis, mai greu de făcut... Pe undeva, modul Outrun amintește de clasicul Knockout, întrucât regula celor 300 m se aplică și codașului – care riscă să fie eliminat automat din cursă, dacă nu e capabil să țină pasul. Iar lista de aditii e încă departe de a fi încheiată. Așa cum aminteam deja, printre noile tipuri de curse se numără și Street X (care se vor desfășura pe circuite foarte strâmte), iar modurile deja existente, gen *Drift Race*, vor fi și ele extinse.

Nici partea de tuning nu va rămâne neschimbată. Orașul din NFSU2 va fi presărat cu diverse shop-uri de înfrumusețare a mașinii sau de procurare a upgrade-urilor de performanță, care te vor determina să-ți cheltuiești mai atent banii. Tuning-ul propriu-zis al performanței va fi și el posibil într-o măsură mai mare, mulțumită celor 20 de părți ale unei mașini, ajustabile în mod individual pentru a corespunde specificului fiecărei curse.

Și'or mai fi ele multe altele, dar eu unul sunt curios doar dacă producătorii vor catadicsi să (re)introducă perspectiva de la bordul mașinii sau un sistem de damage palpabil... Deși tare mă tem că visez în zadar, din moment ce nici în toamna asta nu vom avea parte de prea multă simulare. Singura schimbare notabilă, la nivelul controlului, va avea ca rezultat o proiectare mai ușoară a mașinii în derapaje – efectul fiind obținut cât se poate de simplu, prin mutarea centrului de greutate înspre țeava de eșapament. Dar ca să vedem exact cât de inspirată (sau ajustabilă) e această modificare, mă tem că va trebui să așteptăm până la apariția versiunii finale sau măcar a unui demo. În orice caz, e clar că fanii genului Arcade n-au nici un motiv de îngrijorare, NFS Underground 2 având toate șansele să devină un succes la fel de răsunător, ca prima parte.

[www.eagames.com/official/nfs/underground2/us](http://www.eagames.com/official/nfs/underground2/us)

**PC Games Forum**

<http://www.pcgames.ro/forum>

FRAG YOU!

[serban@pcgames.ro](mailto:serban@pcgames.ro)







# Mini-Draconomicon jucăuș

## un zbor prin ascensiunea virtuală a puilor de zmeu

Nu e un secret că pentru mine dragonii reprezintă mult mai mult decât pentru colegii mei bipezi care populează lumea: **întotdeauna am fost fascinat de secretele lor bine păzite, de înțelepciunea pe care o poartă și de apropierea de infinit de care dau dovadă aceste minunate făpturi. Niciodată nu m-am putut gândi la ele ca la niște fiare scuiptoare de bile de foc, ci ca la niște creaturi înțelepte și nobile...** S-a întâmplat însă de multe ori să fiu nevoit să ucid câte un dragon, datorită firului epic care mi-a fost așternut în față de aventura la care participam...





**S**i așa se întâmplă în majoritatea cazurilor. Producătorii care se inspiră din universul fantasy, indiferent că realizează jocuri de strategie, de aventură sau RPG-uri, prezintă dragonul în ipostaza inamicului. În multe dintre aceste titluri șopârlele zburătoare reprezintă inamicul final, maleficul prin excelență. În alte cazuri, învingerea unei astfel de creaturi reprezintă testul cel mare pentru a decide dacă un erou este pregătit sau nu pentru a înfrunta forțele întunericului. Unul dintre primele jocuri în care am fost nevoit să vărs sângele prețios al unui zmeu a fost chiar **Might & Magic VI**: moartea lui Longfang a fost condiția însușirii statutului de erou. Mai încolo, în același joc, cei dornici să-și înfigă degetele lacome în lăzi pline de comori nemaivăzute, au putut încerca vânătoarea de dragoni la un nivel profesional. Și așa ajungem la primul punct al dezbaterii de azi...

### Dragonul inamic

În zilele noastre cea mai mare provocare o reprezintă balaurii din MMORPG-uri. Pentru eliminarea pericolului reprezentat de ei este nevoie de convocarea unui party măricel format din eroi bine înfipti în ale lor puncte de experiență. Unul dintre puținele titluri care permite o conviețuire pașnică

cu aceste reptile este **Everquest**, dar despre asta mai încolo. Merită, de asemenea, amintită și seria **Dragon's Lair**, în ale cărei episoade putem să observăm aproape tipica structură a unui basm: prințul zengos și deștept aka Mr. Bean salvează prințesa blondă și deșteaptă à la Pamela Anderson răpită de către zmeul cunoscut și sub numele de pui de Godzilla. Aceste povești transpirat de banale ne înconjoară mult mai puternic decât am observa. Unele dintre aceste măceluri fastuoase sunt mai simple, ca de exemplu în **Dungeon Master**-ul care are deja vreo 15 anișori. Alte astfel de bravuri sunt însă mult mai grele. Spre exemplu confruntarea lui Brumbadeg în ascunzătoarea sa din Dragon Mountains a fost una dintre punctele culminate a lui **Crusaders of The Dark Savant** (pentru to(n)ți vezi seria **Wizardry**). Revenind însă, cu bun simț, la evenimente mai recente am putea aminti și de Vixthra din **Hordes of The Underdark** (ținuturile lui **Neverwinter Nights**).

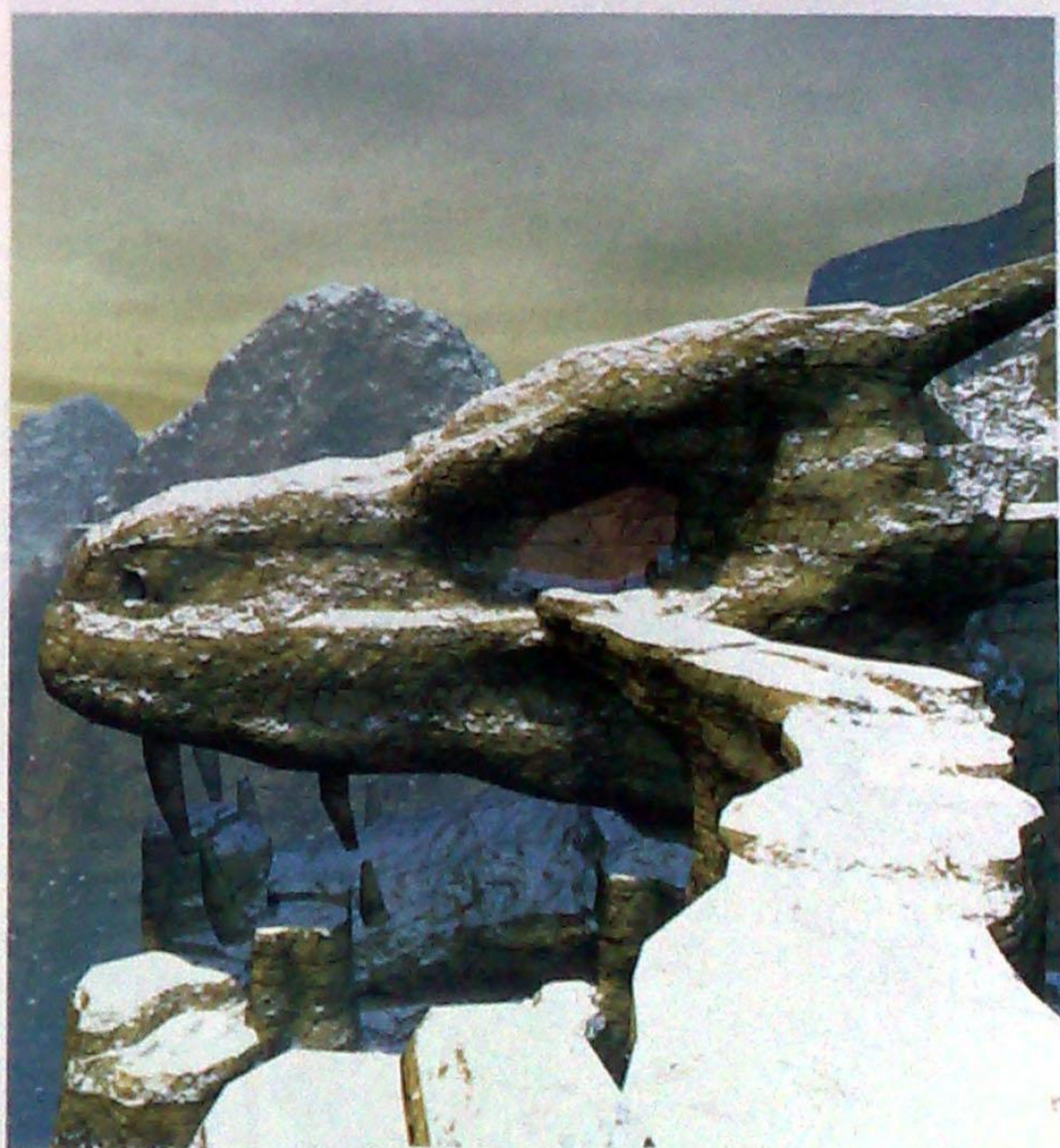
O adevărată dezamăgire a fost în schimb marea provocare a anului 2002, care și-a scos capul prin coloratele ținuturi ale lui **Dungeon Siege**. Toți ne amintim însă cu plăcere de creaturile cu nările fumegoase din **Baldur's Gate** care nu erau doar inamici, ci puteau deveni aliați sau chiar prieteni...

### Prieten la nevoie

Am ajuns la următoarea ipostază în care magicele creaturi sunt companioni și joacă în aceeași echipă cu noi. Primul titlu care-mi sare automat în minte este **Drakan**. Chiar dacă unora nu le vine să creadă au trecut deja cinci ani de când ne-am putut delecta cu formele atrăgătoare ale lui Rynn și de când l-am putut încăleca pe Arokh. Cei care nu-și amintesc de fascinanta poveste care prezintă ciudata alianță a unei tinere războinice și a unui dragon legendar, meniți să salveze lumea, să lase revista din mânuțe și să se ducă să-și facă temele în domeniu.

Facem ce facem și iar ajungem la **Wizardry**. Mai bine zis trebuie să amintim de straniile creaturi botezate drakon, care ne-au scos de nenumărate ori din gâlceavă. Aceste creaturi cu un ph al gurii extrem de acid au avut un succes neașteptat la jucători astfel că au apărut chiar în mai multe episoade.

Nu putem uita nici de lozinca „save a horse, ride a dragon” (salvează





## Mitul zmeilor

În miturile transmise prin cenele populare ținute seara în fața focului, zmeii apar sub forma unor personaje de basm, câteodată binevoitoare, alteori malefice, sub forma unor reptile cu aripi. Unele inscripții vechi atestă că această specie reprezintă locuitorii de odinioară a Terrei, păstrătorii a nenumărate secrete și posesorii unei înțelepciuni inimaginabile. Mai toate popoarele amintesc în folclorul propriu de existența acestor creaturi legendare: ei apar în poveștile triburilor germanice, a chinezilor, a grecilor, a slavilor, chiar și în miturile celtice.

Zmeii moderni au renăscut din cenușă și diferă foarte mult față de colegii de breaslă din trecut. Datorită dezlănțuirii fanteziei scriitorilor, ei s-au îndeplinit în romanele fantasy contemporane — loc unde și-au construit un cuib etern (cine și mai poate imagina o aventură eroică fără dragoni?). În zilele noastre, aceste creaturi fantastice chiar dacă sunt la cheremul iscusitilor mânuitori de pană, ei își ocupă locul bine meritat în poveștile moderne ale lui J.R.R. Tolkien, A. McCaffrey, M. Weis, T. Hickman, T. Pratchett și lista ar putea continua. Chiar dacă fiecare dintre numele amintite a descris puțin altfel dragonul, citind operele lor fiecare dintre noi își făurește o proprie imagine a acestor magnifice reptile — un dragon personal și unic.

## Stephen King: Ochii dragonului

Apropo de jocul testat într-una din edițiile anterioare, *The I of The Dragon*, am făcut puțină arheologie în biblioteca-mi prăfuită ca să dau de una dintre cele mai captivante cărți ale lui Stephen King. Purtând un titlu aproape identic, *The Eyes of The Dragon* este un roman fantasy care ne aruncă în regatul Delain, în mijlocul conflictului dintre cel doi fi ai regelui defunct. Pe scena acestui conflict politic apare și maleficul vrăjitor Flagg care încearcă să profite de haosul creat. Deși Peter știe adevărul despre cele întâmplate, nu poate face nimic, fiind închis într-un tunel. Cel interesat sunt poftiți să citească best sellerul fantasy izvorât din pana unuia dintre cel mai mari scriitori ai genului horror.

## Dragonii zodiacului chinezesc

De regulă, cel născuț în anul dragonului sunt persoane mai ciudate care sunt preocupate de întrebările existențiale — mai tot timpul sunt în căutarea sensului vieții. Dacă e să dăm crezare descrierilor, din aceste persoane izvorăște o putere de atracție indescifrabilă, ei sunt cel mai mari cuceritori și niște ibovnici prin definiție. Totuși, în majoritatea cazurilor, nu reușesc decât să provoace suferință persoanelor iubite. Reprezentanții acestei zodii sunt deschiși, nu prea au stare, au un suflet cât China, sunt nebunatici și au mult noroc.

un cal, încalecă un balaur). Cele mai reușite titluri sunt *Panzer Dragoon Orta* și în 1990 apărutul *DragonStrike*. Ambele titluri reprezintă o experiență unică, care din cauza conținutului exclusivist n-au reușit să facă vâlvă în cadrul publicului larg.

Creaturile misterioase au inspirat și imaginația lui J.K. Rowling, așa că nu putem să trecem nici pe lângă best sellerul de serviciu *Harry Potter* (din păcate). În ultimul joc al seriei, Hermione învață să se folosească de serviciile dragon invocat din statui de piatră. Cred că doar cei de o vârstă mai tutti fresh se lasă impresionați de serviciile creaturii care are încă scutecele pe fundul solzos.

### Eu, dragonul

Aici putem aminti recent apărutul *The I of The Dragon* și MMORPG-ul pornit în iarna anului trecut *Horizons: Empire of Istaria*. Cum primul a fost recent testat hai să vedem cum se mănâncă cel de-al doilea. Jocul celor de la Artifact Entertainment este printre puținele care ne oferă posibilitatea preschimbării pielii de om pe o armură de solzi. Producătorii nu prea reușesc să găsească un ton comun cu această rasă, deoarece conform planurilor originale a ieșit prea puternic, iar în urma ajustărilor anterioare a devenit prea slab. Astfel, „balansarea” este încă în curs. Spre deosebire de aspirațiile inițiale, azi reprezentanții mai copti ai rasei pot printre multe altele să și zboare. De asemenea, recent a fost restructurat și sistemul de depozitare a comorilor care intră în posesia acestor șopârle uriașe. Chiar dacă s-a numărat printre primele argumente forte, jocul *Horizons* a reușit să adune o tabără de fani considerabilă și după ce s-a dovedit că rasa dragonilor nu funcționează prea bine. Printre cele mai atractive elemente de gameplay se numără sistemul de meserii brilliant conceput.

Nu trebuie să ne lăsăm păcăliți

de titlul altui MMORPG, *Dragon Empires*. Aici nu prea vom avea de-a face cu dragoni chiar dacă printre clasele de caractere găsim și o anume rasă dragonblood...

### Cel care doarme în noi

Chiar dacă nu se numără printre cele mai des întâlnite, trebuie să amintim de categoria jocurilor în care descoperim dragonul care dormitează adânc în noi sub formă de energie. La această categorie intră în ring niște clasici la categoria grea ca, de exemplu, seria *Double Dragon*, al cărui prim episod a apărut pentru PC în 1989. Jocul descrie eforturile lui Billy și Jimmy Lee de a o salva pe prietena lui Billy din ghearele găștii lui Mr. Bid. Un alt mare nume care deja ajunsese la al patrulea episod (zvonurile despre al cincilea punând pe jar jumătate din redacție) este celebrul *Mortal Kombat*. Cred că a fost jocul care într-adevăr a adus la iveală dragonul din noi (cel puțin dragonul care ne mișcă să schimbăm canalul în timpul vizionării de seriale sau filme mai puțin reușite).

Această categorie de jocuri și-a îndreptat ghearele mai ales spre proprietarii de console — și e mai bine așa. După niște jocuri de calibrul lui *Bruce Lee: Quest of The Dragon* pentru care adjectivul de catastrofal e prea finuț înțelegem de ce! Mai bine *Kung Fu Chaos*!

### Puțin altfel...

În nenumărate alte jocuri apar dragonii în roluri nu tocmai obișnuite. Aș aminti doar câteva „unicumuri”. Din păcate, n-am putut să joc la momentul apariției, doar mult mai târziu (din anumite motive tehnice) renumitul *Dragon World* datând din 1984. În această combinație inedită de joc de strategie și joc de aventură, alături de partenerul nostru credincios Hawkwind a trebuit să salvăm ultimul zmeu de pe Pământ.







Și până azi mă joc cu o deosebită plăcere **Bubble Bobble**. Apărut în 1989 acest joc ne dădea posibilitatea să ne destrăbălăm în rolul unui dragon care semăna mai mult cu un dinozaur și se comporta ca un copil. Bloody old days...

Peste un an, în 1990, datorită celor de la Palace Software, a apărut un joc care a fost bine primit atât de presa de specialitate, cât și de comunitatea de gameri. **Dragon Lord** se baza pe o idee originală și oferea un gameplay destul de distractiv: trebuia să dădăcești nașterea unor dragoni, evitând explodarea ouălor. Trăsăturile zmeilor astfel iviți variaau în funcție de metodele alchimiste folosite la conceperea lor. Reprezentanții maturi puteau fi ulterior trimiși în diferitele orașe ale imperiului pentru a practica arta distrugerii și jecmănirii. Partea strategică a jocului n-a fost prea strălucită, însă sistemul de alchimie încă și de atunci este considerată drept etalon în lumea jocurilor PC.

În 1997 a apărut pentru PC și adaptarea mediocră a unui joc de zaruri bazat pe omonimul realizat de cei de la TSR. **Dragon Dice**, prezenta duelurile prea complicate a două părți. Sub stindardul celor buni s-au adunat dwarfii și elfii de coral, iar sub drapelul întunecat al maleficilor s-au înșiruit goblinii și elfii de magmă. Spre fericirea faniilor fantasy, jocul original a fost mult mai original și mult mai distractiv (chiar și fără tastatură).

Nu pot lipsi nici popularele pinball-uri. Pentru PC am putut întâlni mese cu tematică draconică încă din 1996 în cadrul joculețului **Full Tilt Pinball!** semnat de membrii defunctului studio Maxis.

Și dacă tot veni vorba de Maxis nu putem trece nici pe lângă inevitabilul și indubitabilul **The Sims** (aș fi curios dacă au mai păstrat ceva sacru producătorii seriei care s-a întins precum cașcavalul pané). În cadrul add-on-ului **Hocus-Pocus**, curajoșii care vor să retrăiască chinurile vieții reale și în

formă virtuală puteau să adopte ca animal de companie un ou de dragon. Nu doar că micuțul nu devine niciodată membru de familie, dar amortizează destul de sănătos casa și bugetul de familie, astfel doar cei stoici sau cei masochiști sunt sfătuiți să încerce astfel de experimente înflăcărare.

Și aici ne cam și oprim și ne pregătim de aterizare din regatul fantastic al zmeilor care ne-au îndulcit fantasmele copilăriei. Sper că fiecare dintre voi a reușit să descopere vreo amintire virtuală plăcută și a mai descoperit câte ceva din mirajul acestor creaturi legendare.

**PC Games Forum**

<http://www.pcgames.ro/forums>

FRAG ZAPPA

[jacint@pcgames.ro](mailto:jacint@pcgames.ro)





# Punctajele PC Games în detaliu:

PC Games punctează jocurile pe o scală de la 0 la 100 de puncte. Astfel poți compara în același timp două jocuri pentru a-ți alege favoritul.

**> 90%** **Nebunie generală:** jocul impune standarde noi genului. Distracție garantată, cu o prezentare excepțională, un grad de dificultate rafinat și un control precis, care devine în rețea sau pe Internet rapid un favorit. Dacă-ți plac titlurile acestui gen, e nepermis să nu ai jocul.

**> 80%** **Un joc excelent,** pe care-l recomandăm fanilor genului: atmosfera, grafica, sunetul, designul și controlul satisfac gusturile cele mai pretențioase, jocul creează dependență.

**> 70%** **Clasa B:** calitate bună, dar există și alternative mai bune. Dacă neajunsurile ar fi eliminate, am fi putut da un punctaj mai bun și, prin umare, o recomandare.

**> 60%** **Aici s-a făcut o confuzie** între „bine intenționat” și „bine făcut”: fie ne dezamăgește tehnica, fie designul jocului cu greșeli grosolane. Nu pierzi nimic dacă nu-l cumperi.

**> 50%** **Discret:** vei fi dezamăgit de neajunsurile tehnice sau de firul plictisitor al jocului.

**< 50%** **Te-ai păcălit!** Mai bine-ți cumperi semințe de dovleac.

## Modul multiplayer

Pentru fanii partidelor în rețea și pe Internet. Aici găsești informații despre: numărul maxim de jucători pe un PC, în rețea și pe Internet.

## Cartelul de note

Grafică, sunet, control, atmosferă, design, multiplayer sunt cele șase caracteristici ale notării PC Games.

## Total

Cel mai important: notarea punctajului total te informează despre calitatea jocului.

## Configurația necesară

Această configurație este dată de producător și simbolizează minimul absolut.

## Configurația recomandată

Pentru a juca fluid, PC Games vă recomandă următoarea configurație.

## În comparație

Am prezentat candidatul în comparație cu jocurile asemănătoare.

## Punctaj DOOM 3

**PRODUCĂTOR**  
id Software

**DISTRIBUITOR**  
Best Computers

**PREȚ**  
cca. 35 euro

**VÂRSTĂ**  
De la 18 ani

**MULTIPLAYER**  
Rețea 4  
Internet 4

## PRO & CONTRA

- Atmosferă horror unică
- Ritm susținut
- Halucinant grafic
- Repetitiv, cu decoruri nu prea variate

GRAFICĂ	95%
SUNET	96%
CONTROL	90%
ATMOSFERĂ	94%
DESIGN	90%
MULTIPLAYER	80%

**91 %**

**NECESAR**  
CPU 2 GHz  
256 MB RAM

**RECOMANDAT**  
CPU 3 GHz  
512 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:  
DACĂ-I TATA LORI

## ICON-urile



**Peste 18 ani**

Joc nerecomandat sub 18 ani



**Video**

Videoreportaj sau trailer pe CD-ROM



**Demo**

Versiune demo pe CD-ROM



**Multiplayer**

Jucat în rețea sau pe Internet acest joc este distractiv



**Online**

Joc online - este necesar accesul la Internet



**Add-on**

CD suplimentar - este necesar programul de bază



**PC Games Award**

Jocurile de strategie, acțiune, aventură sau sport deosebit de bune primesc acest premiu. Astfel vei recunoaște jocurile bune dintr-o singură privire și poți cumpăra produsul respectiv fără să stai pe gânduri. Cel mai bun joc testat în ediția respectivă primește și distincția de „Jocul Lunii”.

**Hardware Award**

Componente PC ca plăcile grafice sau monitoarele nu se cumpără chiar în fiecare zi, în special în România. Din acest motiv, îți prezentăm studiul ale pieței în care vei putea vedea care sunt componentele care-și merită cu adevărat banii. Cea mai bună ofertă din punct de vedere tehnic primește premiul testului; pe lângă acesta, va fi desemnat și un câștigător la raportul preț/performanță.





# Doom 3

Îți place la nebunie să joci noaptea? De ce? Pentru că-i mai liniște și nu se aud atâția imbecili strigând pe stradă? Sau pentru că nu mai ai treabă cu nimeni, pentru că ești numai tu și jocul pe care vrei să-l joci, pentru că te poți cufunda preț de câteva ore în lumi la care alții nici că visează... **Dar dacă în acele câteva ore ladul se dezlănțuie pe monitorul și în boxele tale și totul în jurul tău e învăluit de un întuneric brăzdat de lumini ilogice? Dacă cineva scotocește printre fricile tale cele mai ascunse? Dacă ceea ce joci se numește Doom?**





**M-AȚI PRINS ÎNTR-O PASĂ PROASTĂ, BĂIEȚII!** Fir-ar să fie... prinde o viză de Canada să merg și eu la un tăiat de lemne,



**D**oom 3, artileria grea a lui id Software, noul engine grafic al Sfântului Ioan Carmack, zece ani de așteptări pentru remake-ul unei legende... Cu o astfel de reputație înaintea apariției sale, Doom 3 nu risca oare să devină o imensă decepție?

Jocul este povestea unui tip. Băiatul e un marine(l) binecrescut care a fost trimis pe Marte, pe o bază a UAC, care face ce vrea mușchii ei cu legile și cu etica. Mai exact, o doare-n cot! UAC folosește totuși armata pentru a-și păzi complexul industrial. Răgizi, dar nu antipatici, gardienii nu-ți transmit căldurosul și strămoșescul „regressa ad uterum” atunci când te apropii de instalațiile prea sensibile. Nu prea ai timp de pierdut cu întrebări inutile despre sensul

vieții: te alegi cu un PDA și primești misiunea de a găsi un amărât de savant care s-a rătăcit prin complex.

Într-un script care-ți amintește de primele minute din **Half-Life**, toate ecranele se încetosează, alarma se declanșează și șoarecii de laborator (a se citi savanții) atât de nepăsători cu câteva secunde înainte, o iau la sănătoasa agitându-și brațele și invocându-și cu ardoare mamele. Nu înțelegi mare lucru, nu tu coerență, nu tu exprimare intelectuală... cine i-o fi angajat și pe-ăștia? Cu chiu cu vai, îți dai seama că Răul a fost dezlănțuit (fără să știi cum) între zidurile bazei și monștri nemaivăzuți, înformați de carne de om, hălăduiesc pe culoare ca să-și procure niște creieri serioși, plini de neuroni, pentru masa de seară. Desfigurați, gardienii sunt primii atinși și, printre puținii supraviețuitori (lăsați în pace de producători din cauza unui scenariu inspirat din **Alien** (3 și 4), ești singura ființă umană care se aventurează pe culoarele obscure ale unei baze în care până și lumina și-a devenit ostilă. Ghidat de o voce robotică a unui superior care-ți spune că este cazul să te grăbești (după vreo trei ore de măcel intensiv!), va trebui să deschizi uși în spatele cărora nu





iri că n-am putut  
ărjec ca tot omu'!

**OUPS, SCUZE!** De ce nu spui că-i ocupat? Oricum, nu ți-ar fi jenă de ce-i în  
jurul tău? Te-ai înroșit cumva? Vezi că ai hârtie căcălău ca să faci curat...

știi niciodată cine te așteaptă, să tremuri ca varga la auzul unor sunete dezarticulate, să-ți freci bine ochii la vederea balansării unei lămpi. Toate acestea, în scopul de a curăța locurile de tone de monștri care-ți sar în cărcă exact când nu prea ai chef de ei și care sunt rău setați să te împiedice să zădărnicești planurile ladului și ale servitorilor săi... rețeta **Doom** s-a păstrat bine, nu-i așa?

Încă de la origine, sângele a curs valuri în lumea joacelor doom-like și, pentru a se integra în epoca actuală care are nevoie de măsură în cel mai sângeros carnagiu și de sens în cel mai arbitrar quest, id Software nu s-a mulțumit să pună în scenă o intrigă clasică dar omniprezentă: producătorul a mai piperat game-play-ul cu câteva subtilități.

Odată intrat în miezul jocului, observi că nu ai de-a face cu un FPS clasic. Sigur, unii vor spune că, în principiu, jocul este clasic: cheie, ușă, monstru, cheie, ușă, monstru etc. Îl poți vedea și așa. Dar mai poți vedea cum, pentru prima dată într-un FPS, totul este întunecat. Negru ca dracu'! Și aici

vezi importanța uneia dintre noile arme ale lui **Doom 3**: lanterna. O ai în inventar încă de la început și te va însoți cu fidelitate de-a lungul aproape întregului joc, cu excepția nivelului Hell, dar ce lumini pot lumina ladul, altele decât flăcările? Ce servicii îți aduce? Fără amărâta aia de lanternă, te asigur că ți-ai blestema de multe ori ziua în care te-ai apucat de butonat FPS-uri! Într-o lume halucinantă în care toate luminile pâlpâie fără vreo logică, în care umbrele nu sunt întotdeauna ceea ce par și în care auzul îți este încercat la extrem, într-o lume părăsită de oameni, lumina stabilă a lanternei te face să te bucuri până și de interioarele mânjite de sânge ale U.A.C. Fascicolul de lumină pe care-l împrăștie luminează îndea-juns de departe ca să vezi numeroasele bestii ascunse în umbră.

Poate te așteptai la un fel de **Resident Evil** first person, dar ai parte de un joc cu totul diferit, un joc sumbru în care de multe ori eziți să înaintezi. **Doom 3** se joacă cu frica omenească: întunericul și frica de copilărească de monștri care se ascund (pe sub pat, prin

dulap)... freudian, ce mai!

În **Doom 3**, fiecare încăpere, fiecare culoar este o potențială capcană și va trebui să luminezi în stânga și-n dreapta, sus-jos ca să te asiguri că nu-ți sare nimeni în cărcă. Adesea, această operațiune va declanșa urlete de furie și didigoaiele, camuflete în întuneric până atunci, se vor arunca cu o violență nemaivăzută pe tine, prada momentului; la rândul său, absența oricărei prezențe este la fel de înfricoșătoare și presantă, încât marine să fii și tot faci nervos cu nervii! Adjudecându-și poruncile oricărui film horror, **Doom** accentuează tensiunea cu ajutorul a diferite accesorii, pe care orice fan **Silent Hill** le poate recunoaște cu ușurință. Încăperile goale gem de sunete sordide, de fâșăituri și scrâșniri care te



**MARTE, HERE I COME!** Frumoasă planetă, dacă  
știam că-i așa de puțină lume veneam cu soțul!



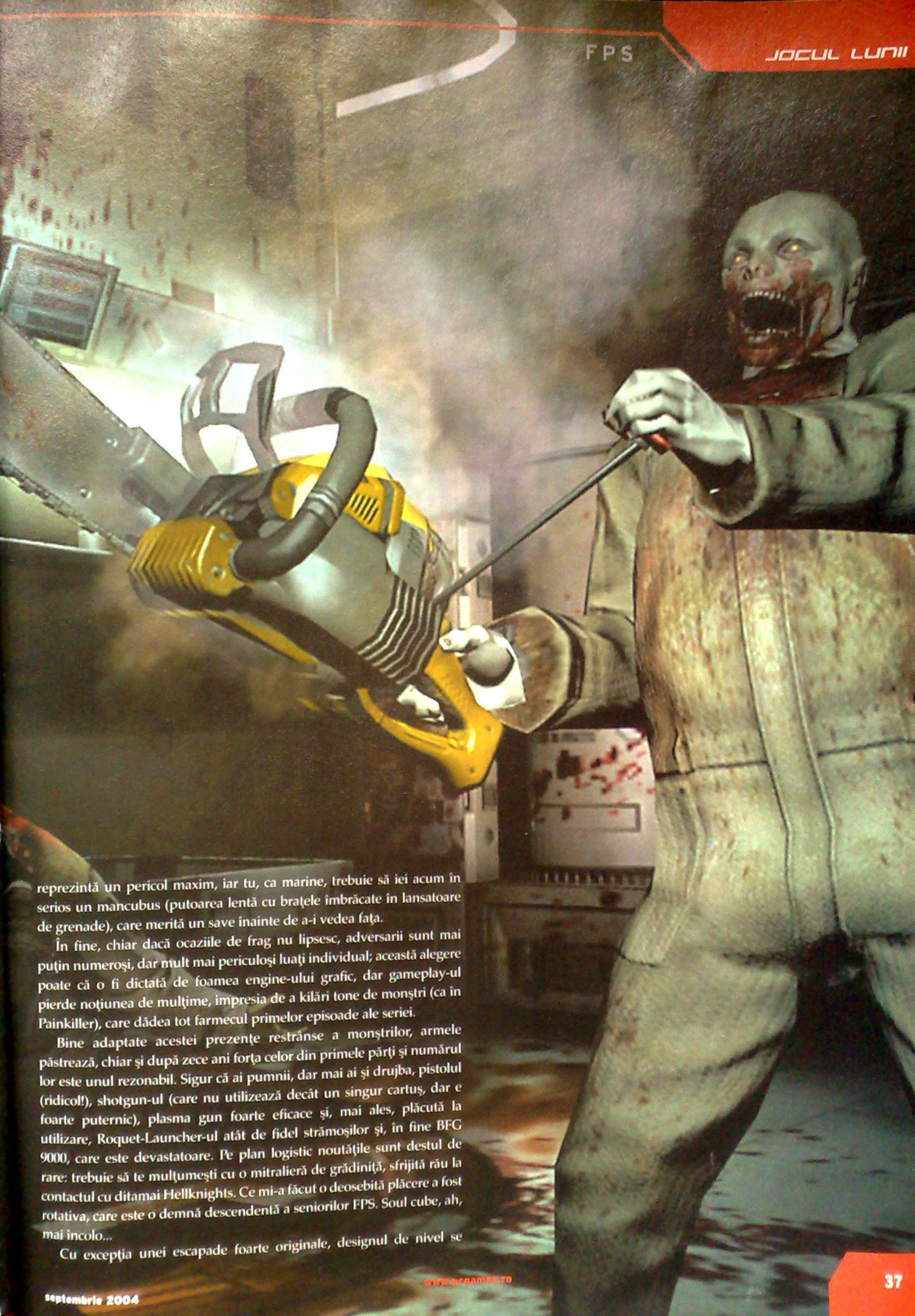


fac să înțelegi că nu vor rămâne goale prea multă vreme, în timp ce coridoarele sunt populate de cadavre, spânzurate chiar de tavan, clătinându-se golite de măruntaie... știi sigur că apariția unui monstru este iminentă! Cabluri, fire, podele distruse îți bagă groaza în suflet: dezastrul este evident și percepția umană nu-l poate ocoli. Atmosfera este tot timpul încărcată, cel mai simplu zgomot te face să tresări, stomacul îți este strâns și-ți tremură a adrenalină, o nimica toată te face să azvârli mouse-ul și să-ți îndepărtezi scaunul (ergonomic, desigur!) de birou cu o privire îngrozită, care nu are întipărit nimic din ce ai văzut până acum pe chipurile

multor gameri. O scânteie, preluat pentru o criză cardiacă la persoanele mai slabe de înger, putea avea o mulțime de aspecte mai negative dacă designerii de nivel nu s-ar fi gândit să utilizeze economic celebra apariție a monstrului în spatele tău, această formă clasică de frică, completată însă de tot soiul de tertipuri (zombie care-ți sar în față la deschiderea unei uși, care pulverizează o trapă și se aruncă peste tine, care se preling pe ziduri sfidând gravitația...) care funcționează al naibii de bine. În Doom 3, nu ai cum să fii un simplu spectator de cinema, dar nici nu ești complet dezarmat în fața creaturilor „made in Carmack's mind”:

blestemul și norocul tău este percepția auditivă. Foarte atenți producătorii au dotat fiecare monstru cu o paletă de sunete caracteristice, care merg de la urlatul de spawn la cel de moarte, ceea ce te ajută să știi exact, fără să te uiți măcar la bestie, despre ce vizitator este vorba. De la imp-ul cu timbru vocal ascuțit la mormăielile cacodemonului, cei care au urechi de auzit vor recunoaște toate sunetele (unele vin chiar din episoadele precedente, dar noul mileniu și-a pus amprenta calitativ). O fi Doom 3 ca un film de groază reușit, pentru unii, dar veteranii seriei nu pot să nu recunoască adevărata amprentă id Software, ce-i drept, cam ștersă în RICW. Doom însă obligă! Monștrii coleăte prin toate colțurile, alternând atacurile surprinzătoare cu cele în număr coplesitor. E clar, cineva vrea să te aducă în pragul disperării! Designul monștrilor este remarcabil, cu o mențiune specială pe Sabaoth (una dintre surprizele jocului), cu amestecul său de carne torturată și oțel. În ciuda angoasei permanente pe care o emană locurile prin care te perinzi, pasajele în care nu apare nici un monstru nu sunt chiar atât de rare, cu toate acestea însă ritmul jocului este unul infernal. Încăperi etanș închise până la kilărirea tuturor monștrilor te lasă cam șifonat însetat de un medikit, dar tot suntem la ani lumină distanță de hordele care ne sufocau acum zece ani. Acum, trei împi într-o încăper





reprezintă un pericol maxim, iar tu, ca marine, trebuie să iei acum în serios un mancus (putoarea lentă cu brațele îmbrăcate în lansatoare de grenade), care merită un save înainte de a-i vedea fața.

În fine, chiar dacă ocaziile de frag nu lipsesc, adversarii sunt mai puțin numeroși, dar mult mai periculoși luați individual; această alegere poate că o fi dictată de foamea engine-ului grafic, dar gameplay-ul pierde noțiunea de mulțime, impresia de a kilări tone de monștri (ca în Painkiller), care dădea tot farmecul primelor episoade ale seriei.

Bine adaptate acestei prezențe restrânse a monștrilor, armele păstrează, chiar și după zece ani forța celor din primele părți și numărul lor este unul rezonabil. Sigur că ai pumnii, dar mai ai și drijba, pistolul (ridicol!), shotgun-ul (care nu utilizează decât un singur cartuș, dar e foarte puternic), plasma gun foarte eficace și, mai ales, plăcută la utilizare, Rocket-Launcher-ul atât de fidel strămoșilor și, în fine BFG 9000, care este devastatoare. Pe plan logistic noutățile sunt destul de rare: trebuie să te mulțumești cu o mitralieră de grădiniță, sfrijită rău la contactul cu ditamai Hellknights. Ce mi-a făcut o deosebită plăcere a fost rotativa, care este o demnă descendentă a seniorilor FPS. Soul cube, ah, mai încolo...

Cu excepția unei escapade foarte originale, designul de nivel se





**SUPERBĂ MUSCULATURĂ!** Gata? Am văzut deja toate grupele de mușchi? O să-ți comunic punctajul în Hell!

## Armele din Doom 3



### Flashlight

Echipament de bază. Are însă un mare dezavantaj: nu se poate monta pe armă, astfel trebuie să alegi între a folosi lanterna sau a mânui pușcociul. Poți să lovești cu ea, dar damage-ul produs de ea este aproape zero.



### Fists

De asemenea, putem să-l încadrăm la categoria echipamentului de bază :-). Combinat cu power up-ul berserker, o singură lovitură deja se dovedește a fi fatală. Fără însă nu prea are nici un sens.



### Pistol

Este a treia armă din inventar. Împotriva zombie-lor este deosebit de util, dar își pierde farmecul când pui mâna pe drijbă. La începutul jocului are o importanță vitală, mai încolo fiind utilă doar împotriva păianjenilor și craniilor zburătoare.



### Chainsaw

O cunoștință veche care scoate un sunet infernal și produce răni serioase. Drijba este utilă doar în lupta de aproape, în special împotriva zombieilor petrecăreți.



### Shotgun

Prima armă mai serioasă. Shotgun-ul folosit de la distanța potrivită se poate dovedi cel mai bun prieten al tău, mai ales dacă țiintești la cap. Din cauza împrăștierii mare a alicelor nu este prea utilă pentru depărtare. A se folosi mai ales pe coridoare.



### Rifle Gun

O armă deosebit de precisă și de rapidă. Folosirea ei este recomandată doar până nu găsești ceva mai serios, deoarece un împoate înghiți aproape un încărcător întreg. Este arma ideală împotriva sufletelor pierdute în calea ta (Lost Souls).



### Chaingun

Din cauza puterii de foc imense este potrivită împotriva inamicilor mai corpolenți. Pe coridoare strâmte nu se recomandă folosirea ei deoarece, până ajunge la turația necesară, te poți trezi cu ortul popii dat.



### Grenades

Nu este cea mai puternică armă din joc, dar este tocmai bună pentru a scoate inamicii ascunși în spatele lăzilor. Cu puțină exersare poți să găsești momentul potrivit pentru a o detona în aer. Ai grijă însă dacă-l ții prea mult în mână tu vei fi cel care va sări în aer.



### Plasmagun

Una dintre cele mai îndrăgite arme. Viteza de foc ridicată și puterea de foc sporită, o fac potrivită împotriva tuturor tipurilor de inamici. Și să nu uităm, este deosebit de spectaculoasă...



### Rocketlauncher

Puterea de foc cutremurătoare și viteza bunicică caracterizează această armă. Singurul minus este încărcătorul mic de doar 5 rachete. Din cauza vitezei mari de încărcare și acest aspect e de neglijat. Recomandat împotriva țințelilor mai îndepărtate.



### Soul Cube

Cea mai ciudată armă din joc. Cutiuța plutitoare trimisă împotriva unui inamic reprezintă moarte instantanee și încărcarea hit points-urilor tale. Ca muniție folosește sufletele celor omorâți: la fiecare 5 inamici cășăpiți poți să o lași liber.



### BFG 9000

Un alt prieten vechi... Nu l-a scăzut puterea de foc, ba dimpotrivă: bila de energie produce o explozie uriașă, care declanșează o undă de șoc considerabilă. Se poate încărcă pentru a mări efectul, dar dacă ții apăsat prea mult bumbul îți explodează în brațe.



reminiscent la coridoarele bazei UAC, foarte asemănătoare. Trei sferturi din încăperi sunt întunecate, dar destul de previzibile: trebuie să activezi un întrerupător sau vrei să-ți iei armor și monștrii apar imediat, o ușă lovită de o explozie rămâne închisă... Ritmul jocului reușește să te prindă și dozarea bună între frison și acțiune menține nivelul adrenalinei ridicat de-a lungul celor 15-20 de ore ale jocului, dar lungile coridoare fragmentate de încăperi devin repetitive (Alpha Labs 3 și 4 sau Delta Labs cu primele sale patru niveluri devin chiar exasperante!), cu toate că arhitectura este reușită. Plimbările prin exterior sunt foarte scurte, între două tranfer bay, deranjate de furtunile de nisip roșu și condiționate de aerisirea plămânilor cu tuburi de oxigen aruncate ici-colo pe solul marțian. Insistența de a te ține în interiorul bazei este unul dintre păcatele mari ale jocului, dacă ținem cont de diversitatea pe care ne-o oferă FPS-urile actuale și de faptul că engine-ul jocului, și așa halucinant, putea să „care” mai mult în spate. Își permite texturi de

o rată finetă, efecte de transparență a geamurilor și o redare a umbrelor perfect pusă în practică de lanternă și lămpi. Luminile sunt foarte realiste, decorurile sunt inundate de semiobscuritate. Aburi, praf și fum sunt redade în manieră impresionantă și rămâi ca siderat de valul de căldură pe care-l emană rachetele cu efecte de lumini fantastice. Pereții sunt parcă făcuți să fie vii de texturile organice și se vor mânji cu dăre de sânge lăsate de un adversar care a încasat un foc de shotgun.

Dotati cu un AI decent (marines nu prea șmecheri, Hellknights ca stânca și lost souls sinucigași), adversarii posedă o carismă de netăgăduit. E drept că unii dintre ei sunt cam ratați (ticks și mai ales enervanții de cherubs), dar din fericire îi

## OPINIE

CIPRIAN CORDIANU



Ce atmosferă!  
Dumnezeule, ce atmosferă!

O fi rămânând Doom 3 clasic, a se citi simplist, dar este nepermis să treci pe lângă o asemenea punere în scenă și o asemenea tensiune. Amestecând frica cu acțiunea, jocul face uz și abuz de întineric pentru a impune o atmosferă apăsătoare, sumbră pe care o luminezi tremurând cu lanterna. N-am mai simțit așa ceva într-un FPS de pe vremea **ApP**-urilor și a câtorva pasaje din *Undying*... *Doom 3* a ridicat însă ștacheta. În rest, da, dom'le: jocul are un game-play foarte repetitiv și situații prea previzibile. Îmi pare rău de lipsa de varietate a campaniei single, AI-ul monștrilor destul de slabuț, linearitatea prea pronunțată în progresie. În ciuda unui ritm infernal, decorurile constituite din coridoare și cămăruțe ajung să plictisească și ne-am fi dorit măcar un nivel-două outdoor, așa, de sămânță! Totuși, de la „Hell”, interesul față de joc este practic relansat și prin apariția boss-ilor de nivel.





## Doom



## Apariția:

Decembrie 1993

## Cerințe minime:

DOS, 386, 8 MB RAM

20 MB pe HDD, placă de sunet, mouse și tastatură

## Producător:

Id Software

La apariția, **Doom** a fost un joc inovator, pentru că în afara faptului că-ți dădea senzația că trăiești pe pielea ta povestea unui space marine, aducea îmbunătățiri notabile față de **Wolf 3D** (FPS-ul deschizător de drumuri al Id Software). În sfârșit, aveai posibilitatea să joci în niveluri cu scări, lifturi și spații deschise.

Amele erau mai multe decât cele patru din **Wolf 3D** și, cu siguranță, mai frumoase, iar monștrii aveau un detaliu mai mare... ce mai, joculețul dădea naștere unei noi epoci!

Mândri de succesul obținut cu **Wolfenstein 3D**, Id Software (devenită miliardară) țintește la piscuri tot mai înalte și în 1993 „toamnă” **Doom**. Pare pe cât de hazardat pe atât de corect să compari azi **Doom** cu **Wolfenstein 3D**: dacă este adevărat că **Doom** vine cu o hăinuță mai bogată și mai frumoasă decât strămoșul FPS-urilor, este tot pe-atât de adevărat că același **Doom** nu ar fi avut nici un sens să existe fără **Wolf 3D**.

**Doom** poate fi considerat în primul rând un „succes al inovațiilor”, tocmai pentru că și-a clădit triumful prin numeroase variații și ameliorări ale lui **W3D**.

Înainte de toate, grafica este mai acurată, adversarii sunt desenați în 3D, față de **W3D**.

Pentru prima dată, în **Doom** se pot utiliza întrerupătoare, lifturile și scările în orice nivel, crescându-se astfel tridimensionalitatea construită în fiecare hartă. Povestea ne prezintă un marine care se luptă cu alienii pe Marte și te implică total.

Dacă, pe de o parte, a întrunit consensul dezamăgit al gamerilor din întreaga lume, **Doom** a trebuit să-și regleze

conturile și cu o critică aprinsă, care l-a condamnat pentru violența excesivă și uzul disproporționat al simbologiei creștine.

Apropo, cum vă place să terminați creaturile din joc? Cu mâinile goale? No problemo. Dacă vă țin curelele o puteți face, dar dacă țineți la propria piele, atunci trebuie să intrați în horă... Aveți la dispoziție un pistol, un shotgun, o mitralieră, un lansator, un plasma gun și, finis coronat opus, cutremurătorul BFG 9000. Poftim? A, ați terminat muniția? Heh, dar drjuba la ce-o fi bună...

Distracția este la tot pasul în **Doom**, ba chiar mai mult... Încet, frica voastră cea mai profundă va începe să încolțească și, în timp ce întunericul vă va orbi, inima o să vă bată mai puternic, liniștea vă va tulbura calmul și flecare sunet, cât de mic, va fi un sunet prevestitor în lupta pentru supraviețuire... Sute de creaturi infernale vor țâșni din neant și vă vor aduce la incapacitatea de a reacționa. Doar atunci când amele voastre vor perfora inamicii, doar atunci când corpurile acestora vor cădea fără vlagă la picioarele voastre, doar atunci va exploda în voi ferocitatea pe care numai angoasa umană o poate genera.

Ne place sau nu, acesta este **Doom**! Atmosfera și jucabilitatea l-au făcut fără egal în epoca pe care a dominat-o. Longevitatea sa (trei episoade!) și sound-ul l-au adus reputația de clasic. **Doom** poate fi considerat sinteza FPS-ului modern, cu acea serie de parametri care sunt atribuiți acum flecăruilor FPS și care n-ar fi existat poate mulți ani fără nașterea sa...



## OPINIE

SERBAN STOKKER



Nu-mi făcusem iluzii, nu sperasem la foarte mult, dar nici nu am mai fost în stare să-mi păstrez falsa indiferență, din momentul intrării în atmosfera terifiantă a lui **Doom 3**

Cât nu a reușit să mă paradească **Undying**-ul lui Clive Barker, a făcut-o cu vârf și-ndesat **Doom 3**, iar asta doar în primele câteva ore de joci. Texanii de la Id Software au realizat exact ce și-au propus, adică un shooter întunecat și terifiant, chiar dacă asta a însemnat să abuzeze de omniprezența beznă și de fazele gen „cucu-BAU!” – impropriu spus horror (și cam... artificiale), dar cu efect sigur pentru cei mai slabi de înger. Pentru că, la capitolul atmosferă și feeling, **Doom 3** e deja un titlu de referință, îmbinând acustica cu vizualul în cele mai diabolice scene imaginabile. Mă trezeam uneori stând degeaba în drăcovenia aia de „PipBoy 2000”, doar ca să pot asculta în liniște zgomotele ambientale și ecourile metalice ale unor urlete îndepărtate, sugrumate de teroare, ce întregesc atmosfera absolut dementială din **Doom 3**. Practic, odată ce crapă ladul și începe să curgă cu draci, nici nu mai e nevoie să te miști din loc, pentru a simți încet cum ți ridică părul și îți implii pe spinare... Fenomenal, dar nu tocmai recomandat cardiacilor care au rămas cu sechele și valve sparte după **Undying**!

întâlnim mai rar. Ecranele de control și întrerupătoarele sunt de o claritate uimitoare: te apropii de un monitor, îți apare un cursor și trebuie să alegi între diferitele propoziții.

Engine-ul grafic servește perfect jocul. Puritanii vor cârți că engine-ul trișează afișând mai puține poligoane și mai mult bum-mapping etc, dar adevăru-i că te cam doare-n păspe de asta: rezultatul este formidabil, cu atât mai mult cu cât jocul rulează și pe plăci video de tip GeForce 3, devenite deja antice.

Punctul critic al acestei orgii grafice rămâne rularea jocului pe diferite sisteme și, mai ales, plăci grafice. Am jucat jocul pe un Athlon XP 2500+, echipat cu un Radeon 9600 Pro (256 MB RAM) și 512 MB RAM și m-am putut bucura de **Doom 3** pe Ultra High, în 1024, dar trebuie să vă spun că o actualizare a driverelor ATI este necesară pentru că jocul este orientat către nVidia. Cu câteva sacrificii, calculatoare mai puțin puternice pot urni convenabil bestia și, pentru ca jocul să curgă, este recomandat să dezactivați „shadows”, care nu sunt neapărat indispensabile în întunericul care devorează jocul.

Multiplayer-ul nu este unul strălucit. Nu am jucat multe partide, dar joculețul este destul de corect, chiar dacă este limitat la patru jucători și hărțile (cinci) sunt cam mari pentru acest număr de playeri. Toate hărțile sunt realizate de Splash Damage (**Wolfenstein: Enemy Territory**). Ca și în cazul lui **Quake 3**, salvarea **Doom**-ului ar putea veni de la creatorii de mod-uri dar... pentru moment este mai bine să-l vedem ca pe un joc destinat special singleplayer-ului.

Bug-uri? În **Doom 3**? Sunt rarissime: id și-a purecat jocul la sânge și asta nu poate decât să ne facă plăcere!

Chiar dacă nu este capodopera absolută, jocul tuturor timpurilor.

## OPINIE

PAUL SĂRĂTEANU



Surlele și trâmbițele au început să sune cu aplomb. Copiii, speriați de luminile sumbre ale jocului, fug care-n-cotro.

Am pus mâna pe el, l-am jucat, am rămas mască la calitatea graficii și a sunetului, apoi, după șocul inițial și după waaaa-urile de rigoare, l-am privit puțin la rece. Care-i șpilul? Grafică de nota unșpe, niște lumini și niște umbre de toată frumusețea, foarte bine implementate în joc, se instalează o monotonie supărătoare care durează până ajungi în lad. Ladul virtual, am vrut să spun. Acele nivele de interior, de altfel foarte bine gândite, se repetă și iar se repetă până simți că înnebunești. Pe scurt, rejucabilitate zero. Nici tăiat cu cuțitul nu m-aș mai apuca o dată de el, cu toate că este un joc excelent. Totuși... parcă mă așteptam la mai mult.



## Doom 2

### Apariția:

August 1994

### Cerințe minime:

DOS, 486, 8 MB RAM, placă de sunet, mouse și tastatură

### Producător:

id Software

### Publisher:

GT Interactive Software

**Doom 2** (1994) nu a adus nici o schimbare notabilă față de **Doom**. Sigur că a fost cel mai bun WAD (luat ca ansamblu de episoade adăugate) jucabil după invazie de niveluri create grație editorului. Să ne

înțelegem: **Doom 2** era un sequel al lui **Doom**, un joc complet și autonom publicat tot de id Software.

Monștrii adăugați erau și mai bine realizați decât cei originali, nivelurile aveau enigme mai bine elaborate, armele noi erau, ce-i drept cam puține față de primul **Doom**, dar cu greu poți uita legendarul shotgun, care va fi copiat în multe dintre clonele succesive.

Lupta finală cu boss-ul care arunca încontinuu adversari era epică... Ca să-l elimini trebuia să sari din lift și să-l atingi în mijloc și toate acestea se întâmplau sub loviturile adversarilor care apăreau neîncetat...



## OPINIE ERDEI JĂCINT



Meniul de azi: cacodemon și cyberdemon!

Ahh că e aproape același cu meniul de ieri? Nu mă deranjează! Că **Doom 3** e „doar” un remake reușit? Nu mă deranjează! Chiar îmi place să mă arunc din nou în zăpușeala ladului care a apropiat atât de mult PC-ul de inima mea. Deși noul **Doom** seamănă destul de mult cu primele două (într-un fel și normal) e în același timp și foarte diferit. E mult mai matur și parcă și mai serios. Jocul de lumini și umbre bagă frica în tine și câteodată este de ajuns un sunet ca să dai cu săracul rozător de pereți. Lipsa monștrilor câteodată poate fi mult mai nasoală decât prezența lor; astfel, nu prea știi de unde să te aștepti la ei. Împrumuturile din filme și jocuri (pe tot parcursul lui **Doom 3** se simte o vădită influență a lui **Half-Life**) îmbogățesc ceea ce înseamnă **Doom**, chiar dacă pe ici pe colo au fost introduse doar de dragul de a fi. Dacă l-aș rejuca? Acum sigur nu! Poate peste câteva luni bune!

## Punctaj DOOM 3

**PRODUCĂTOR**  
id Software

**DISTRIBUITOR**  
Best Computers

**PREȚ**  
cca. 35 euro

**VÂRSTĂ**  
De la 18 ani

**MULTIPLAYER**  
Rețea 4  
Internet 4

### PRO & CONTRA

- + Atmosferă horror unică
- + Ritm susținut
- + Halucinant grafic
- Repetitiv, cu decoruri nu prea variate

<b>GRAFICĂ</b>	95%
<b>SUNET</b>	96%
<b>CONTROL</b>	90%
<b>ATMOSFERĂ</b>	94%
<b>DESIGN</b>	90%
<b>MULTIPLAYER</b>	80%

# 91 %

**NECESAR**  
CPU 2 GHz  
256 MB RAM

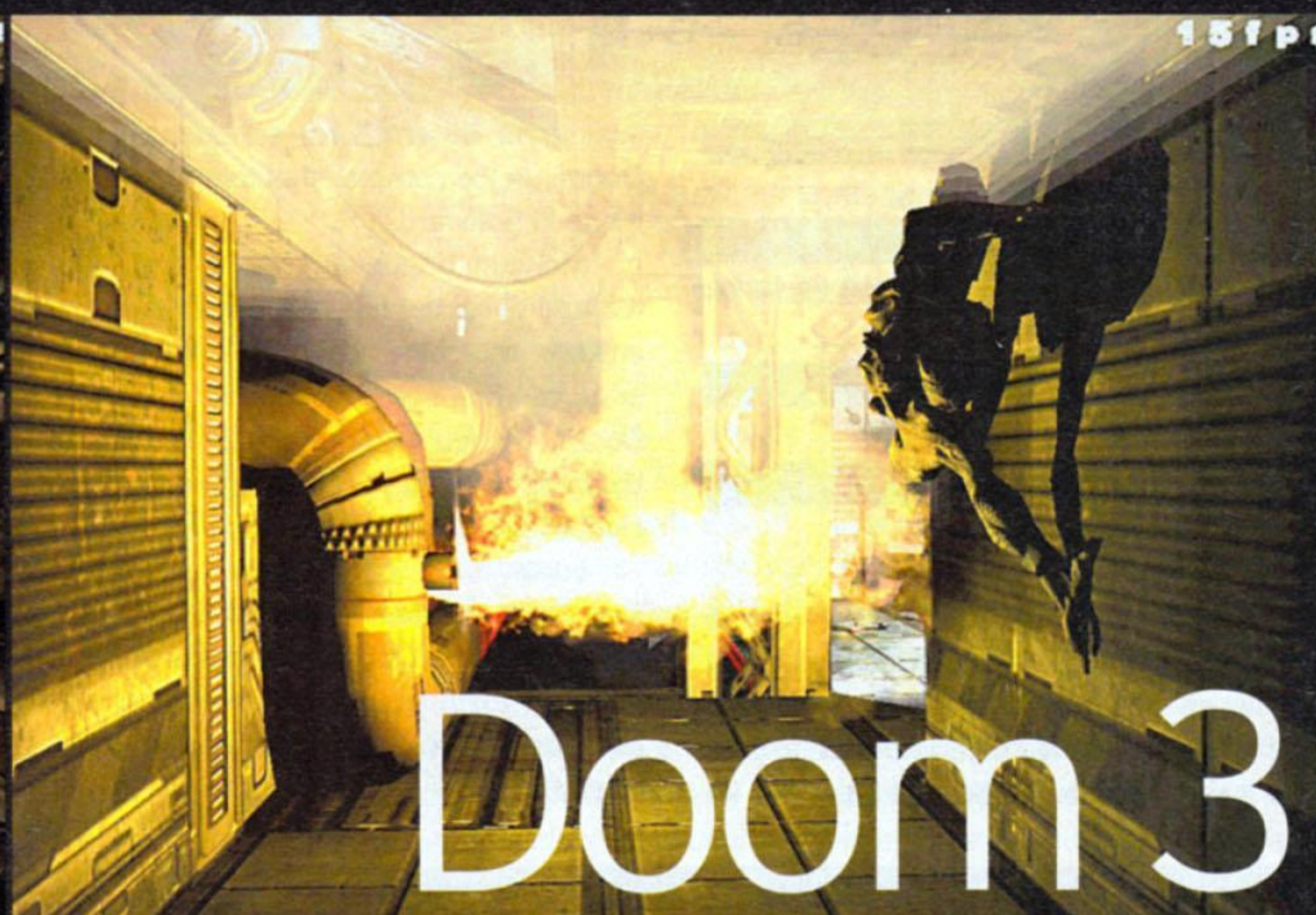
**RECOMANDAT**  
CPU 3 GHz  
512 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:  
DACĂ-I TATA LOR!



**ÎN SFÂRȘIT, DOM'LE!** Băi, de când ți-am comandat berea aia m-am stăfilit de tot, ce mama dreg de servicii îs și astea?





# Doom 3

## tips and tweaks

**S**pre deosebire de mult blamatul *Deus Ex: Invisible War*, *Doom 3* raportează destul de corect necesarul hardware la performanța engine-ului grafic și, totodată, permite efectuarea câtorva tweak-uri într-adevăr palpabile, pentru îmbunătățirea experienței de joc.

În mod normal, dacă ai o placă grafică cu memorie de 64 sau 128 MB, sunt recomandate setările Low sau Medium Quality, din meniul principal. Dar, efectuând o simplă dezarhivare, ai toate șansele să poți juca *Doom 3* pe detalii High Quality, la un framerate cel puțin la fel de mai bun! Șmecheria e simplă și garantată să dea roade pe o mulțime de sisteme care se zbat la limita jucabilității, cu condiția să-ți mai rămână vreo 3-4 GB liberi, după instalare. Tot ce trebuie să faci e să urmezi pașii de mai jos:

1. Fă o copie de siguranță a întregului director "base", din directorul în care ai instalat jocul în directorul original "Doom3\base", redenumesc-te fișierele cu extensia ".pk4" în arhive ".zip" sau ".rar" și despachetează-le direct acolo, în directorul "base" (după ce termini, poți șterge arhivele-mamut)

2. Dacă nu te grăbești, ar fi bine să dai pe urmă și un Defragment la

drive-ul respectiv, pentru a mai grăbi loading-ul

În afară de spațiul ocupat, ne-cazul cu metoda asta e că nu prea te poți conecta la serverele de multiplayer și nici nu vei putea beneficia de viitoarele update-uri oficiale. Dacă ai păstrat însă copia de siguranță a directorului "base", o poți repune oricând la loc pentru a reveni la normal, fără să reinstalezi tot jocul. Totuși, nu te aștepta să observi o creștere spectaculoasă a framerate-ului "static", ci în general o mai mare fluiditate a jocului când treci dintr-o zonă în alta, deschizi o ușă etc. – jocul încărcând ceva mai rapid nivelurile, texturile și celelalte resurse, dacă sunt gata despachetate pe hard.

În privința celor încărcate deja în memorie, poți obține, de asemenea, un mic spor de performanță, prin deschiderea fișierului "DoomConfig.cfg" (din directorul "Doom3\base") și prin setarea variabilei "image\_cacheMegs" la un sfert din totalul de memorie RAM de care dispui. Adică, dacă ai 1 GB, va deveni 256; pentru 512 MB RAM – 128 și așa mai departe. Nu uita totuși să păstrezi în permanență o copie de siguranță a fișierului "DoomConfig.cfg", înainte de a face schimbări.

Întrucât unele modificări operate aici vor fi resetate la valoarea

implicită, în momentul lansării jocului, cel mai bine e să creezi în directorul "base" un fișier text numit "AutoExec.cfg", în care să scrii toate tweak-urile dorite, ca să fii sigur că vor fi executate. De pildă, acest fișier ar putea arăta cam așa:

```
seta image_useCache "1"
seta image_cacheMegs "128"
seta image_cacheMinK "20480"
seta image_roundDown "0"
seta image_anisotropy "0"
seta com_showFPS "1"
seta g_showPlayerShadow "1"
```

Majoritatea parametrilor pot fi setați și în timpul jocului, din consola de comenzi apelabilă prin combinația de taste Ctrl + Alt + ~ (clasicul "tilda"). Ca să nu te chinui să apeși de fiecare dată trei taste, lansează în consolă comanda "set com\_allowconsole 1", și vei putea de acum să o deschizi direct cu tasta ~. Pentru o listă vastă de comenzi generale, grafice, audio, de control, setări multiplayer, înregistrări de demo-uri, benchmarking și câte altele, îți recomand ghidul aprofundat de la adresa:

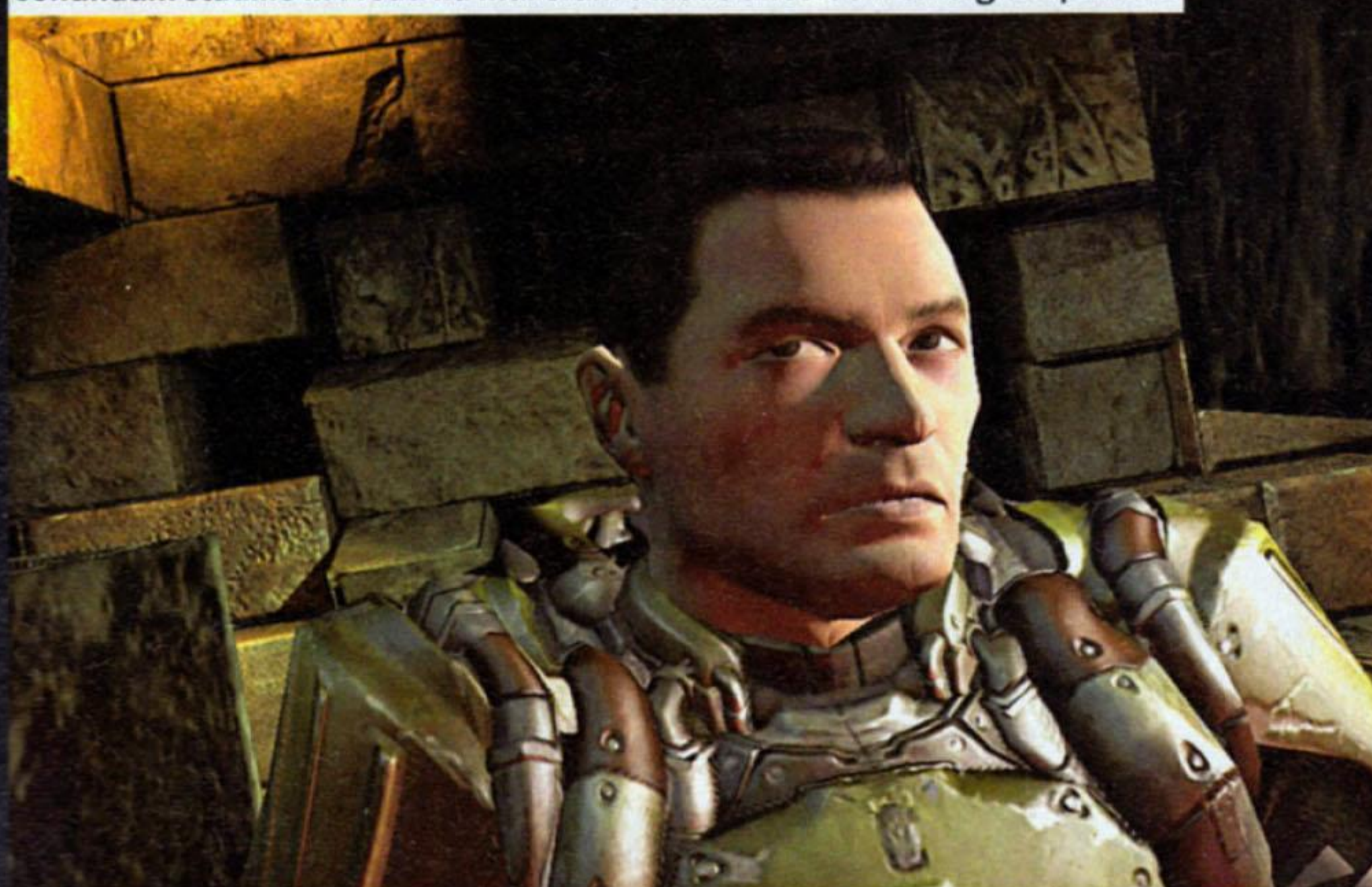
[www.tweakguides.com/Doom3\\_1.html](http://www.tweakguides.com/Doom3_1.html)

Iar cu asta, îți urez spor la fragging și performanță maximă!

FRAG YOU!

serban@pcgames.ro

**STAU ÎN UNITATE**, fac târâș pe coate... oof, oof, măi, măi, dacă-mi continuam studiile în Freud nu mai eram atât de ancorat în sinergia faptelor...





## STRATEGY

## Ceva nou sub soare?

**N**u vă ambalați așa de repede. E doar o întrebare retorică. Problema mea nu e doar una de suprafață, de genul "vreau ceva nou", "când apare **Starcraft 2**" sau "de ce dracu' a preluat Ubisoft licența **Might and Magic**". Nu. Eu vreau mai mult. Vreau o revoluție a genului și nu doar una promisă pe hârtie. Vreau ca, într-o bună zi, să mă pun tacticos în fața calculatorului, să instalez un joc de strategie și să spun un "waaaaaa!" hotărât.

Vreau ceva care să mă dea pe spate. E chiar curi-

o s  
că,  
de  
prin 1999  
încoace, nu a mai apărut nimic de genul ăsta. Mai bine zis, de la **Starcraft** nu a mai existat nici un RTS care să mă facă să "gem" de plăcere.

În ceea ce privește TBS-urile... Sunt puține de zis. Nefiind un gen prea gustat, are o evoluție lentă, dar constantă. Majoritatea jocurilor apărute sub această egidă sunt reușite, iar excepțiile, atunci când sunt, pot fi numărate pe degete.

În acest caz, întrebarea mea e una simplă. Când vom putea spune că DA, dom'le, iată ceva cu adevărat original și inovativ în domeniul Strategiei? Titluri bune sunt pe piață și la ora actuală: **Perimeter**, **Ground Control 2**,

blah blah... Sunt jocuri de calitate, nu am ce zice, dar nici unul dintre ele nu încearcă măcar să revoluționeze genul sau să mă facă să pic pe spate după ce l-am instalat. Într-adevăr, pe ici, pe colo, fiecare dintre ele posedă calități de toată lauda, însă, overall, nimic nou sub soare. Din păcate.

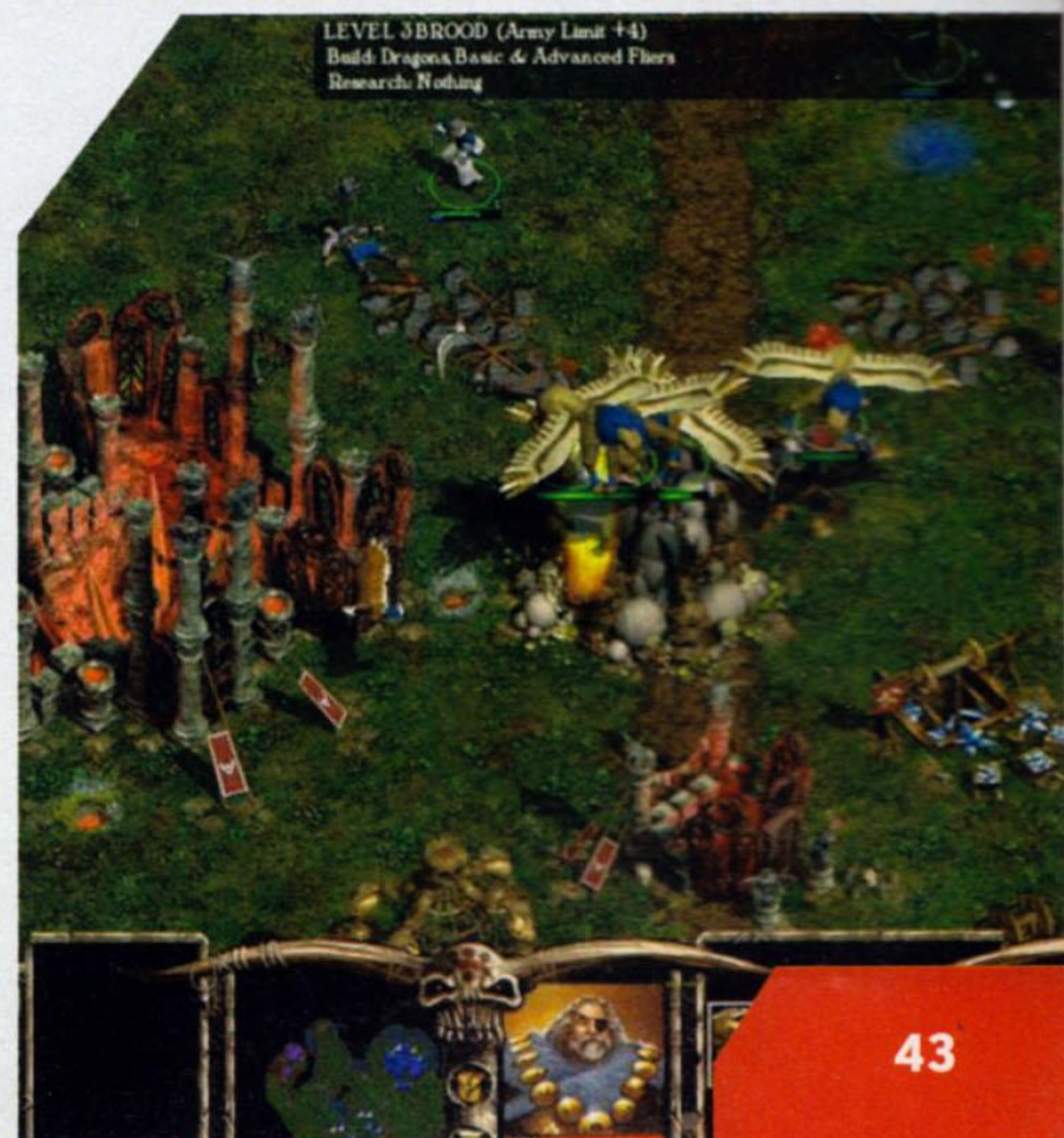
FRAGGENSTEIN

paul@pcgames.ro



## CUPRINS

Soldiers: Heroes of WW II .....	44
Warlords Battlecry III.....	48
Carnival Cruise Lines 2005.....	50
Spellforce: The Breath of Winter .....	52





# Soldiers: Heroes of World War II

„Un pod prea îndepărtat” vă spune ceva? Gamerii bătrâni își aduc aminte de film, cu siguranță! Scenele de luptă din „Band of Brothers” vor spune mai mult celor mai tineri. OK, gameri mai bătrâni și gameri mai juniori opriți-vă din butonat Blitzkrieg și auziți: ceea ce nu puteți face în acest joculeț WWII, puteți simți pe tastele proprii acum în **Soldiers**. **Jocul ucrainenilor de la Best Way (+ 1C editor și Codemasters distribuitor) și-a câștigat deja meritul de a fi primul joc al unui gen în formare, care îmbină stilul RTT moștenit de la seria de cult Commandos cu clasicele măceluri RTS, oferindu-ne prin originala interfață Direct Control un WWII pe care îl așteptam de ceva vreme!**







**MĂ ÎNVÂRT** de două ore în jurul lacului ăsta și tot Versailles-ul mi se pare mai frumos!



**CE DE BUTOAIE...** să trag din ele, să trag în ele...

**P**rofitând cum se cuvine de cea de a 60-a aniversare a debarcării din Normandia, **Soldiers: Heroes of World War II** ne oferă a „n”-a reconstituire a celui de-al Doilea Război Mondial, centrat de această dată pe continentul european. De-a lungul a patru campanii, comandăm trupele de Ivani made in U.R.S.S., Friți von Fatherland, yankei mesianici, strângători cu USA și britiși pentru care ceaiul de la ora 5 e cald oriunde în lume. Atenție! De la înaintarea unui blindat rus la parașutarea ezitantă a unei escadrile americane în spatele liniilor germane, misiunile se focalizează pe o mână de soldați aflați în inferioritate numerică, dar foarte motivați să iasă basma curată din cele mai impo-

sibile situații.

**Soldiers** îți propune un tutorial unde apar și primele elementele ale viitoarelor tale victorii. Spun primele elemente pentru că, fiind aruncat într-un răzbel în toată regula, experiența se dobândește pe front, nu printre liniile de aprovizionare! Oricum, o vizită în tabăra de antrenament nu strică flexibilității gleznelor celor care nu au jucat înainte versiunea demo (shame... leneșilor!) sau celor pentru care acest gen de gameplay este o cămașă prea strâmtă.

De cum am început jocul, gândul mi-a zburdat la seria de cult **Commandos**. Cum nu pot evita o comparație, trebuie să spun că, contrar jocului de la Pyro, fiecare om din duzinica pe care o comanzi în **Soldiers** posedă acțiuni

identice și numai echipamentul îi va permite să se diferențieze de ceilalți pe câmpul de luptă. Culegerea unei puști cu lunetă va aduce un soldat în postura sniper-ului, iar explozibilele și grenadele vor putea fi utilizate de toți cei care pun mâna pe ele. Această polivalență reduce însă carisma soldaților... Văzuți de departe, ca niște anonimi, acești eroi țin să rămână niște necunoscuți și se vor fofila prin locurile cele mai imposibile pentru a arunca în aer zeci de clădiri și masakra – uneori – adversari superiori de zeci de ori în număr și armament... deh, or fi vrând ei să rămână eroii necunoscuți, dar lipsește o figură ca a Green Beretului!

Enunțate în manieră succintă, obiectivele misiunilor sunt pe cât de scurte pe atât de greu de îndeplinit și-ți vor cere până la două ore de joc pentru a le vedea capătul. O durată care justifică numărul mic de scenarii (cinci, plus câteva misiuni bonus) și care se explică prin dificultatea ridicată, dublată de un anumit „simț al umorului” producătorilor. Mă refer la prima misiune a campaniei rusești, în care plonjează imediat jucătorii naivi. Pe o hartă plină de puncte roșii (infanterie și tancuri), jocul îți cere să distrugi apărarea fanilor de spirtoase, adică șase tunuri tip Navarone, după care trebuie să elimini toată suflarea rusească de pe hartă. Ai la dispoziție doi viteji, un blindat și un amărât de vehicul pe care este montată o mitralieră! Toate bune, blindatul funcționează ca uns, dar blindajul său este foarte sensibil la atacurile obuzelor, la minele dispersate pe hartă și, vai, la grenadele

**ÎN VIE ADUNAREA!** De când cu 3D-ul ăsta strugurii parcă nu mai sunt așa de acril!



**EXPLOZIILE** îți încântă privirea... totul e să nu fle oamenii tăi în postura de mai jos!







PEISAJ SĂTESC cu ABC și cooperativă distruse dintr-un foc



ACU' CHIAR CĂ am sfectit-ol Rusnacul mă mănâncă cu blindaj cu tot



DUPĂ TOATĂ campania asta să mă împiedic de un gard? Îl calc în șenile!

aruncate de inamici. Cei doi „pe-destrași” vor trebui să reducă la tăcere artileria și să scoată din uz cât mai multe tancuri, evident fără să fie reparați datorită faptului că nu au nici cea mai mică protecție. Mission impossible? Îți mormăi în barbă că-i o provocare, că mergi pe infiltrare, că-ți trebuie răbdare, discreție, rafinament... Câteva load-uri, o oră de joc și îți smulgi chiuveta de pe peretele din baie, într-atât de evidente sunt greșelile de design și într-atât de mult distrug subtilitatea gameplay-ului, făcând partidele frustrante. Nu-ți poți da seama de raza vizuală a unei unități adverse și nu poți gândi un itinerar pe care să-l urmezi atunci când ai un obiectiv în mijlocul unei tabere inamice. Mai rău, câmpul de vedere este variabil și se poate întâmpla ca un soldat să te vadă de la cinci metri (și să declanșeze alarma... muahahaha!), pe când camaradul său era lovit de miopie la o distanță mai mică. Al-ul, taică, Al-ul!

În focul acțiunii, soldații tăi se ascund pe după colțurile zidurilor, stau pe vine, în picioare, culcați, se întorc, trag vreo două-trei salve, mai aruncă o grenadă... oameni instruiți; sau totul e numai o aparență? Trupeții pe care-i lași de capul lor vor avea tendința să se comporte într-un mod aproape inteligent. Spun „aproape” pentru că, de multe ori Al-ul îi abandonează fără preaviz, lăsându-i la cheremul unei infuzii de prostie de-a dreptul piramidală! Să vă dau un exemplu. Am plasat un om în spatele unui zid și un altul în spatele unui trunchi de copac. Mă decid să folosesc direct un al treilea om, cu care mă plasez în spatele unei mașini. Ne aflăm în centrul orașului și câțiva naziști patrulează de zor. Ies din acoperire și deschid focul de cum îi am în rază. Camarazii mei mă sprijină trăgând destul de precis. Până aici, toate bune! Ei, dar geniul din spatele copacului se decide să ia o inițiativă proprie: părăsește în mod ocult mie postul și se repede în mijlocul străzii punându-se pe tras în tot ce seamănă a nazist. Mai

acoperă-l pe zădărnici dacă poți! Cât ai zice „pă” soldatul meu a devenit „ex” și zace fără suflare pe caldarâm.

Așadar, între sergentul care nu se încumetă să tragă într-un inamic imobil și blindatul care împarte cu dărnicie obuze asupra inamicilor per pedes în loc să se ocupe de Tiger-ul care-l învăluie pe flancuri, este greu să reușești un atac fără să te ocupi personal de soldați. Aici intervine însă sistemul *Direct Control*, amintit în treacăt mai sus.

Echipa de bravi programatori de la Best Way a avut geniala idee de a face posibil controlul direct al uneia dintre unitățile pe care le controlezi! Da, da, am spus direct. Inițiativă excelentă, care dă jocului un aspect de FPS mai mult decât plăcut. Acest aspect inovator al lui *Soldiers* îți permite să controlezi mira soldatului sau a tancului ales (din păcate, în caz de „grenadă în mijlocul plutonului” soldățelul nu se va mișca și soarta sa este pecetluită). Un număr lângă cursor indică distanța cu o culoare corespondentă șanseii de atingere (verde când este probabilă, galbenă când este incertă și roșu pentru imposibil), în timp ce vizorul îți precizează când nu poți trage.

Când este nevoie, poți încărcă arma printr-o simplă apăsare de mouse-dreapta: această funcție îți permite să alternezi mitraliera și bazooka dintr-un simplu clic.

Al naibii de bine înarmați, pedestrașii beneficiază și ei de modul *Direct Control* și, ascunși în spatele unei baricade, pot ciurui mai mulți adversari descoperiți, mai puțin însă în momentul în care Al-ul îi controlează. Această eficacitate are și reversul său: cu trei-patru soldați privilegiezi deseori controlul unui personaj în detrimentul celorlalți și de multe ț se întâmplă să termini o misiune cu o singură „murătură”, profitând însă din plin de greșelile AI-ului advers și... salvând jocul des.

Ideea de a încredința toate comenzile butonului stânga al mouse-ului (pe lângă câteva shortcut-uri de tastatură) simplifică lu-





**IVANE!** Ți-am spus că explozia-i la ora șapte... dar nu după GMT, ci după limba militară!



**RĂZBOIUL ĂSTAI!** Ulte cum se duc bunătate de cazane pe apa sâmbetei...

crurile pe hârtie, dar în practică ostilitățile decurg mai complicat. Dacă vrei să selectezi o unitate, nu rar ți se întâmplă să dai din greșală ordinul unei alte trupe să se deplaseze... Repararea unui blindat este cel mai bun exemplu de idee bună aruncată la gunoi de o ergonomie mediocră: selectezi un servant al tancului și poți să-i ceri să coboare de pe acesta și să aranjeze șenilele sau blindajul. Procedura este atât de complexă și atât de bogată în erori, încât de multe ori trebuie să o reiei de vreo două ori până să-ți poți premia mecanicul cu Ordinul Muncii Socialiste și să o iei din loc cu inima împăcată. Aceste probleme de ergonomie (care-ți și dau clipe de panică într-un gameplay orientat spre infiltrare), te fac să uiți până și calitatea vizuală excepțională a jocului. Dotat cu unități frumos modelate și animate grijuliu, **Soldiers** te încântă cu decoruri superbe și complet destructibile, care se scurg la explozia unei grenade. Ah, exploziile dublate un engine fizic pus bine în valoare, dau un aspect plăcut ansamblului și simți cel mai bine puterea obuzelor în momentul în care cauți un fugar printr-o casă... Sonorul nu este chiar atât de înflăcărat, accentele rusești și germane sunt reușite, dar americanii mestecă niște fraze total aiurea. În rest, repetitivitate, ce mai!

Grafica jocului este 3D (da' full 3D!), cu decoruri și unități bine modelate, animații fizice și mecanici reușite, la fel texturile. Îți face plăcere să tragi obuze în miezul clădirilor înțesate de soldați inamici ca pub-urile britanice la ora meciurilor echipei Albionului. Există un singur „hâc” în acest tablou frumos: exact, configurațiile slăbuțe sughit în cadență de marș, lag-ul fiind omniprezent. Păcat!

Multiplayer-ul a fost cam neglijat și el (probabil datorită datei de

apariție care trebuia respectată), dar tot găsim câteva idei bune. Singurul mod disponibil este *Cooperative*, în care vom rejuca toate misiunile din singleplayer împreună cu trei amici. A fost anunțat și un mod *Battle*, într-un viitor patch.

Jocul are un potențial uriaș și imperfecțiunile își pot găsi odihna veșnică tot într-un viitor patch.

Foarte ambițios și original sub multe aspecte, **Soldiers: Heroes of World War II** putea fi revelația acestui an în materie de strategie, dar frustrarea te aduce repede pe culmi nedorite, stricându-ți plăcerea jocului. În ciuda unor idei foarte bune, gameplay-ul este destul de rigid, iar interfața și erorile de AI strică din calitatea excepțională a modului *Direct Control*. Realizarea grafică este însă una de top, chiar dacă puțin cam gurmândă. Jocul va face cu ochiul

multor curioși, care sunt dispuși la câteva sacrificii și care au o răbdare de invidiat. Păcat: la potențialul pe care-l are, putea deveni un joc de referință!

FRAGELLAN

cipri@pcgames.ro

**PC Games Forum**  
http://www.pcgames.ro/forums

### Punctaj **SOLDIERS: HEROES of WW II**

**PRODUCĂTOR**  
Best Way

**DISTRIBUTOR**  
Best Computers

**PREȚ**  
cca. 35 euro

**VÂRSTĂ**  
de la 16 ani

**MULTIPLAYER**  
Rețea - 4  
Internet - 8

#### PRO & CONTRA

- ✓ Niveluri rafinate și variate
- ✓ Gameplay inovator (Direct Control)
- ✗ Infiltrarea cam ratată
- ✗ Control imprecis

GRAFICĂ	90%
SUNET	84%
CONTROL	83%
ATMOSFERĂ	87%
DESIGN	81%
MULTIPLAYER	78%

**84 %**

**NECESAR**  
CPU 1,2 GHz  
256 MB RAM

**RECOMANDAT**  
CPU 2 GHz  
512 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:  
COMMANDOS 3







# Warlords: **Battlecry III**

Seria Warlords Battlecry mi s-a părut tot timpul a fi un outsider pe piața RTS-urilor, dominată clară de jocuri puternice, cum ar fi Starcraft al celor de la Blizzard sau seria Age of Empires de la Ensemble. **Reușind, totuși, să se strecoare cu meticulozitate printre aceste „bariere” de netrecut, Warlords și-a creat o mică nișă undeva în universul ludic, atrăgând cu sine și o mână bogată de fani.**



**W**arlords Battlecry II, în mod special, a devenit un obiect de cult printre cunoscători, datorită superbului gameplay de care a dat dovadă și a campaniei, atât inovativă cât și dinamică. Pe lângă toate acestea putem adăuga eroii originali, precum și cohorta imensă de rase pusă la dispoziția jucătorului. Cu un asemenea spate, băieții (și poate fetele, ca să nu zică lumea că sunt misogin) de la Infinite Interactive au jucat o carte sigură cu **WB III**, încercând să profite din plin de toate elementele care le-au adus în trecut faima. În afară de

un mic tweaking, în ceea ce privește grafica jocului și de o abordare cu totul originală (și riscantă) a campaniilor, așchia de față nu sare prea departe de trunchi. Adică seamănă cu predecesorii. Drept prim rezultat, acest lucru nu poate decât să mulțumească fanii seriei, însă îi conferă parcă o atemporalitate dubioasă, datorită faptului că arată foarte clasic și old-fashioned pentru un gen care se grăbește cu viteză de berseker să îmbrățișeze o carieră bănoasă și mănoasă într-o haină cât mai 3D cu putință.

Ca și în cele două prequel-uri,





Left click on a location to perform an action. Right click for more info.

prima ta grijă va fi aceea de a îți crea un erou care să îți conducă armatele pe parcursul campaniei. Eroul joacă un rol critic în arhitectura jocului și a bătăliilor, câștigând experiență și adunând diverse smoculețe de resurse împrăștiate pe hartă. Mai mult, prezența

sa pe câmpul de luptă dă un mic-mare sentiment de roleplay, datorită faptului că el (sau, după caz ea – a doua dovadă în acest articol că nu sunt misogin) câștigă experiență, face level-up-uri și câștigă o serie de skill-uri foarte puternice pe parcursul misiunilor. Ținând cont de faptul că sunt 15 rase jucabile și mai mult de o duzină de clase de caractere disponibile, putem crea practic ce erou dorim, de la un barbar cvasi-inteligent până la un spellcaster puternic. Probabil cel mai important aspect al jocului este faptul că eroul circulă cu tine prin toate misiunile, păstrându-și toate abilitățile.

Noua structură a campaniei este o modificare substanțială față de ceea ce ne-a oferit **WB II**, care avea forma unei hărți de board games, unde trebuie să te extinzi cucerind provincie după provincie. Acum totul arată ca o aventură în stil RPG, în care trebuie să călătorim în jurul lumii, din locație în locație, din floare în floare și din ciupercuță în ciupercuță cu scopul de a opri un demon puternic ce își face de cap prin zonă. În timpul călătoriilor noastre prin diversele zone, vom primi un număr însemnat de quest-uri și misiuni, unele generate random, iar altele foarte importante pentru storyline. De exemplu, putem face un pitstop într-o trecătoare muntoasă pentru a întâlni un dragon pantagruelic,

care ne oferă ajutorul său în misiunile viitoare dacă îi rezolvăm mai întâi o mică problemă cu niște barbari enervanți. În alte situații, suntem nevoiți să rezolvăm diverse quest-uri pentru locuitorii diverselor zone, în speranța că aceștia ne vor da indicii importante în ceea ce privește locația demonului. Drept rezultat, va trebui să escortăm o regină a elfilor într-o călătorie importantă sau va trebui să oprim o hoardă de vandali în încercarea lor de a invada un regat. Cu cât ajutăm mai mulți oameni și ne găsim mai mulți aliați, cu atât vom avea la dispoziție mai multe rase cu care să ne începem misiunile. Iar acesta e un lucru bun, datorită avantajelor și dezavantajelor fiecăreia în diverse situații date, plus că eroul va primi bonificații majore atunci când conduce o armată din propria sa rasă.

După cum am mai spus, sunt 15 rase jucabile în **WB III**. De aici, își trage jocul adevărata sa sevă – din impresionanta profunzime și diversitate pe care o oferă. Fiecare rasă are evoluție proprie, unități distincte, deci fiecare rasă e diferită de celelalte. The Empire, par exemple, folosesc mult fier pentru a-și menține o armată viabilă, în timp ce misticii Elfi se folosesc de magie și astfel consumă cristale magice. Rasele sunt destul de bine balansate, producătorii muncind foarte mult la acest capitol.

Partea de multiplayer ne oferă o provocare demnă de luat în calcul, datorită multitudinilor de opțiuni strategice pe care le putem face. Cu timpul, jucătorii vor ajunge să încerce tactici noi cu fiecare rasă, specializându-se și făcând multiplayer-ul un adevărat deliciu.

## Punctaj WARLORDS: BATTLECRY III

**PRODUCĂTOR**  
Infinite Interactive

**DISTRIBUTOR**  
Enlight Software

**PREȚ**  
cca. 39 euro

**VÂRSTĂ**  
12 ani

**MULTIPLAYER**  
Rețea - 6+  
Internet - 6

### PRO & CONTRA

- Foarte multe rase, bine balansate
- Sistemul inovativ al campaniei
- Grafica puțin cam seacă
- Probleme de conexiune la serverul producătorului

GRAFICĂ	84%
SUNET	84%
CONTROL	87%
ATMOSFERĂ	89%
DESIGN	90%
MULTIPLAYER	83%

**87 %**

**NECESAR**  
CPU 450 MHz  
128 MB RAM

**RECOMANDAT**  
CPU 800 MHz  
256 MB RAM

**JOCURI ASEMĂNĂTOARE:**  
WARLORDS: BATTLECRY II  
WARCRAFT 2

**PC Games Forum**

<http://www.pcgames.ro/forums>

FRAGENSTEIN

paul@pcgames.ro







# Carnival Cruise Lines Tycoon 2005 - Island Hopping

Vara a venit, soarele ne ferește cu razele lui, iar concediile ne fac lingușitor cu ochiul. **Ei bine, pentru aceia dintre noi care nu au apucat să-și ia tălpășița și să plece de acasă, Artek ne mai oferă o ultimă șansă...**

**Ș**i când spun o ultimă șansă, să nu credeți că vor arunca cu verzișori în noi... Nu! Aceștia, pur și simplu, ne pun la cârma unui vas de croazieră, oferindu-ne șansa să vizităm locuri dintre cele mai exotice, bașca să mai și luăm bani pentru asta. Toate astea într-un **Tycoon** care mi-a amintit cât de cât de vremurile bune.

Așadar, avem de ales trei moduri de a ne petrece timpul alături de joc: "Instant Action", "Career" și "Challenge". Primul ne va trimite de grabă în mijlocul acțiunii (de fapt, în mijlocul unui port), al

doilea ne va deschide drumul către o strălucitoare carieră de căpitan de vas, iar al treilea ne va pune la încercare abilitățile și răbdarea.

La început, ni se vor încredința o bărcuță și niște bani. Și desigur, o șapcă de-aia mișto de căpitan. Apoi, urmează decorarea bărcuței după propriul simț artistic/arhitectural. În primul rând, avem nevoie de camere pentru pasageri. Acestea sunt de trei feluri, pentru buzunarele fiecăruia și pot fi upgrade-ate pentru un mai mare confort. Desigur că, odată cu mărirea confortului se va mări și

cantitatea de bani pe care plătitorul va trebui s-o caute prin hățișurile portofelului. După cazare, trebuie să ne ocupăm de nevoile mușterilor. În primul rând, pentru cele mai acerbe dintre nevoi, există bucele. Apoi, pentru celelalte (neînsemnate față de primele), mai avem la dispoziție și alte construcții, grupate pe categorii: Bars, Restaurants, Gift Shops, Entertainment (sală de jocuri arcade, centru de fitness, cazino etc.), Exterior Entertainment (teren de baschet, piscină, jacuzzi etc.). De asemenea, pe afară mai putem amplasa băncuțe sau șezlonguri pentru bătrâneii senili și bunicuțele cu coc. În legătură cu satisfacerea nevoilor pasagerilor, nu trebuie să ne facem prea multe griji dacă le-am pus la dispoziție sau nu ce le trebuie, deoarece aceștia, în (ne)simțirea lor nu vor ezita să ne spună ce le lipsește (de ex. distracția, mâncarea, un loc în care să se odihnească). Cu cât îi ținem mai fericiți, cu atât ne va fi mai bine, deoarece prestigiul va crește simțitor în brand. Și cu cât prestigiul e mai "făcut", cu atât se va-nghesui lumea către al nostru vas. Pe lângă construcțiile menționate mai sus, mai trebuie niște cămăruțe de întreținere, ai căror angajați au grijă de vas (curăță prin camere, repară



stricăciunile... își fac și ei de lucru pe-acolo). Cum angajații ăștia nu sunt roboți (cu toate că am vrea noi), au și ei nevoie să se destindă. Pentru a lor destindere și, implicit, fericire, există construcțiile dedicate personalului. În legătură cu personalul, un lucru m-a deranjat tare mult, și anume faptul că pentru a concedia un angajat care doarme în timpul serviciului, întâi trebuie căutat (sau, mai bine spus, vânat) prin tot vaporul și abia apoi îi putem da durerosul șut în fund. Și să nu credeți că e ușor de găsit, mai ales când sunt peste 100 de persoane pe vapor. Aș fi preferat o opțiune prin care să îl pot concedia din meniul clădirii în care lucrează...

Toate călătoriile noastre vor începe (și se vor termina) în portul care ne-a fost înmănat odată cu vasul. Hmmm... sau era invers? Adică vasul înmănat odată cu portul. În fine, sunt 5 porturi și, deci, 5 vase de croazieră. Porturile prin care ne vom duce veacul se găsesc de-a lungul Americii și sunt: New York, Vancouver, New Orleans, Miami și Los Angeles. Cum am spus mai sus, primul vas încredințat e o bărcuță cu doar câteva etaje, ruginită, bătută de vânt și de soartă (ei, nici chiar așa!). Din păcate, itinerariul vasului este bătut în piroane grele și nu poate fi schimbat. Putem însă face upgrade portului, lucru ce ne va aduce alt itinerariu. De fapt, tot ce trebuie făcut, în calitate de mare căpitan de vas, este apăsarea unui buton pentru a începe croaziera. Apoi cotrobăim prin casă după o revistă până ajunge vasul în următorul port. Și-apoi iar apăsăm butonul... Fascinant, nu? Totuși, binecuvântată fie providențiala prezență a butonului de accelerare a timpului (la 4X), că altfel aș fi aruncat o bilă neagră către jocul ăsta, atât de mare încât s-ar fi scufundat în fundul Recycle Bin-ului. Odată ce basca noastră încăpătoare e doldora de bani, ne putem cumpăra alt vas, mai mare, cu mai multe etaje și mai strălucitor. Și cu vasul, se schimbă și portul și itinerarul. Vasul anterior îl vom lăsa pe mâna altui căpitan. Însă, aici e o chestie tare urâtă. Sigur, acesta ne va aduce ceva bani, dar, după fiecare croazieră, se va tot strica. Și cu cât arată mai urât, cu atât ciugulește din prestigiu. Iar să îl tot reparăm nu rentează. Din păcate, producătorii nu ne-au pus la dispoziție opțiunea să-l lăsăm eșuat prin vreun port uitat de lume...

În timpul croazierelor noastre de vis, retina nu va avea de suferit din cauza graficii. Adică nu vă așteptați la bomboanele și acadele care să vă uite cu gura căscată, dar nici la ceva care să vă zgârie vederea. Este o grafică drăguță, un 3D fără de care nu prea mai are nimeni curajul să scoată un joc în ziua de azi. Putem vedea orice detaliu al vaporului, iar dând zoom la nivel maxim se poate observa chiar și mâncarea din farfuria călătorilor. Totuși, sunt puțin cam neșlefuiți omuleții ăștia (și nu

ĂSTA-I 'ĂL MAI AL DRACU' restaurant din tot jocul



## Carnival Cruise Lines TYCOON

2005: Island Hopping



din punct de vedere moral...). Că tot e vorba de lumea de pe vapor, aceștia se mișcă non-stop, creând forfota la care ne-am fi așteptat pe un vas de croazieră. Decorurile și porturile pe unde ne vom perinda sunt cam „necondimentate”, însă ținând cont că ochii ne vor fi ațintiți către vas, acest lucru poate fi trecut cu vederea.

Interfața este bine structurată, însă un lucru m-a nemulțumit și voi avea grijă să depunerez jocul pentru asta: ca să dăm drumul la croazieră, trebuie să trecem la vederea hărții și abia apoi să-l punem să navigheze. Ar fi fost mult mai relaxant pentru Mouse-ul și degețelele noastre ca butonul să fie pus undeva în ecranul în care este și vasul.

Sunetul... este și el pe-acolo. Doar atât. Este cuminte și nu ține să sară-n evidență. Muzica e tipică unui Tycoon: liniștită, molcomă, repetitivă. Așa că recomandările mele se duc cu căldură către colecția proprie de mp3-uri.

Cum toate lucrurile bune se termină odată și-odată, așa se întâmplă și cu timpul acordat jocului acesta. Nu știu, poate niște stihii sporadice care să ne pună la încercare îndemânarea de căpitan, sau niște provocări ceva mai solicitante, ar fi cocoțat cariera mea de căpitan pe culmi mai înalte.

Așa, am preferat să ies la pensie mai devreme și să mă bucur de

restul vacanței în compania altor jocuri...

THE PSYCHO

psycmixro@yahoo.com

**PC Games Forum**  
http://www.pcgames.ro/forums

### Punctaj CARNIVAL CRUISE LINES 2005

**PRODUCĂTOR**  
Artex Software

**DISTRIBUTOR**  
Activision Value

**PREȚ**  
cca. 20 USD

**VÂRSTĂ**  
Fără limită de vârstă

**MULTIPLAYER**  
Rețea -  
Internet -

#### PRO & CONTRA

- Concept drăguț
- Plicisitor pe alocuri
- Câteva zile de relaxare lăuntrică
- Sunet fad

GRAFICĂ	78%
SUNET	65%
CONTROL	82%
ATMOSFERĂ	74%
DESIGN	76%
MULTIPLAYER	- %

**75 %**

**NECESAR**  
CPU 500 Mhz  
64 MB RAM

**RECOMANDAT**  
CPU 750 Mhz  
128 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:  
ROLLERCOASTER TYCOON  
CASINO TYCOON





# Spellforce: The Breath of Winter

**C**red că pasionații de RPG și-ar putea publica hrisoave întregi care să conțină așteptările lor înșelate... Este suficient să vezi câte proiecte dezvoltate de producători cu nume au dat-o în bară sau câte amânări au suferit titlurile așteptate cu sufletul la gură și un tremur de sprânceană: lista poate să înceapă cu Baldur's Gate (vă amintiți criticile referitoare la cantitatea exagerat de mare a luptelor?), apoi continuă cu **Diablo II** (grafica învechită încă din fașă), ca să ajungă la mai recentul **Neverwinter Nights** (mai e cineva prin preajmă care să vorbească la superlativ despre campania oficială?). Nu trageți concluzii pripite: ceea ce vreau să spun despre **Spellforce** este departe de a fi ceva negativ... RTS-ul/RPG-ul dezvoltat de Phenomic și produs de JoWood te încită, fie că ești pasionat de RTS, fie că te simți mai „acasă” în RPG.

Problematic sunt pasiunile!

Mulți dintre noi sperăm să jucăm în sfârșit un joc care să depășească titluri fantasy à la **Warcraft III**, un joc care să fie hibridul perfect, care să unească posibilitatea de a comanda armate cu cea de a interpreta rolul comandantului, totul la un grad de detaliu care să rivalizeze cu cele mai blazionate RPG-uri. A ieșit însă un joc în care caracteristica rolurilor este disper-

sată între nenumărate lupte și în care nu ți se cere să fii un interpret, cât mai degrabă un rusher...

Punctarea primului **Spellforce** n-a fost chiar floare la ureche, pentru că totul a depins de versantul pe care erai plasat. Dacă ești pasionat de RTS, atunci **Spellforce** este alegerea ideală cu cele șase rase jucabile, multe unități, clădiri, lupte epice. Dacă RPG-ul este dragostea ta cea adevărată, atunci nu





CU MIC, CU MARE la kilărit de skeletoane!



DUDE, lasă-mă să trec prin portal că de nu... iar trebuie să dau load!

prea ai ce căuta în **Spellforce**: elementele tipice „rolurilor” sunt chiar punctele slabe ale jocului; povestea e cam trasă de păr, libertatea rămâne o himeră, posibilitățile de a-ți personaliza avatarul sunt sacrificate în favoarea numărului mare de trupe...

Evident, cei mai „puritani” dintre noi au rămas în așteptarea unui add-on, cu promisiunile sale cu tot. Și iată că **Spellforce: The Breath of Winter** scoate din adâncurile pământului un prinț al tenebrei, stăpân al imperiului focului, care vrea să readucă la putere zeii întunericului, Renegații. Dar acest fapt este posibil numai prin sângele pur al unui prim născut Elf. Și cum componenta RPG nu a părăsit încă jocul, totul se complică pentru că nu există decât un singur descendent cu numele Cenwen, în persoana reginei elfe care trăiește într-un tărâm înghețat, în apropierea dragonului Aryn. Odată răpită regina, dragonul se trezește, iar cântările elfilor nu mai au efectul scontat de Diazepam asupra bestiei. Dragonul, care la rândul său a fost capturat de elfii din lumea gheturilor, pornește un întreg val de „evil”, pe care surfează dizgrațios armata întunericului. Pacea, liniștea și ordinea publică sunt amenințate. Cine să rezolve problema decât tu, jucător emerit, care vei intra în rolul unui războinic runic, fără teamă și fără prihană, evident, singurul capabil să dea un rost lucrurilor.

**The Breath of Winter** este un add-on făurit după chipul și asemănare lui **Spellforce**, care ne propune același univers fantasy populat cu dragoni, orci, dwarves, elfi, trolli, în care simțul tactic îți este pus la grea încercare. Va trebui așadar să-ți gestionezi unitățile pe care le recru-

tezi/primești de-a lungul jocului și să le trimiți în lupte de dimensiuni epopeice, importante pentru evoluția avatarului tău (care primește și de data aceasta punctele de experiență și de pe spinarea trupelor trimise în luptă, sărma-nele). Gestiunea echipamentului și a vrăjilor devine monedă de schimb, iar discuțiile cu diferitele NPC-uri conduc scenariul, liniștit, pe poteca sa lineară, făcându-ne să traversăm câmpii înzăpezite, păduri ostile și orașe fermecate. Grafic, jocul rămâne la fel de frumos, cu efecte de vrăji superbe (am rămas siderat la invocarea unor divinități gigantice). Apar 20 de vrăji noi și 150 de item-uri inedite. Nici adversarii nu au fost concediați, pentru că avem de înfruntat screamers, wolfings, skergs, treewraiths, crawlers sau grarg slavers. Dar pentru ca jocul

să nu devină un factor de frustrare, în confruntarea cu tonele de monștri, va trebui să-ți vrăjești cumva finanțele (încă nu știu care-i spell-ul!) și să-ți faci rost de o configurație puternică. Un procesor de peste 1,7 GHz, vreo 512 MB RAM și o placă video de 128 MB sunt mai mult decât binevenite pentru a te bucura de aventură real time și nu în ralenti! Pe lângă acest aspect, partea de strategie intră și ea în horă, cu întregul său alai de clădiri, în care să produci zeci de trupe de diferite feluri, pe care să le conduci în lupte în care de regulă ești depășit numeric. Cei care ați gustat **Spellforce: The Order of Dawn** știți ce înseamnă asta! Dacă mai punem și rush-ul de care trebuie să te molipsești la construcția trupelor, atunci avem un tablou destul de complet al configurației necesare rulării opti-

HAI COPII, v-a pregătit taica o băiță de foc pentru solzișorii voștri...



DA CE MIROSIȚI a pește, măi! Puah, vă curăț acușica cu niște biluțe de foc purificatoare







HAI BĂIEȚI, luați-o din loc că ratăm pentatonu'!

me a jocului...

Produceți, aperi, ataci: acestea sunt constantele lui **Spellforce: The Breath of Winter**.

Dar până acum nu am spus nimic despre cele trei noutăți mari pe care le aduce acest add-on. Pe lângă un mod Coop, accesibil în LAN (dar numai via Free Play!), un multiplayer online și Free Play (în care îți poți îmbunătăți abilitățile avatarului în lupta împotriva calculatorului pe hărți prevăzute special), ai dreptul la o mândrețe de campanie singleplayer nou-nouță și enormă, care-ți va cere cca. 40 de ore de joc (ăsta da, add-on!) până să-i vezi finalul. **The Breath of Winter** este, pe alocuri,

ceva mai dificil decât însuși **Spellforce**-ul, așa că înarmează-te cu răbdare, cafele și o maseuză cât mai zâmbăreață și mai dispusă să te îmbărbăteze cu slogane de genul "da, stăpâne!"! În afara noutăților evocate mai sus, campania aduce și șapte personaje noi, care dispun de atribute diferite... așa, ca să fie pe placul tuturor jucătorilor. Nu este însă deloc pe placul nostru faptul că nu se poate importa caracterul „crescut” cu atâta trudă în **Spellforce**. S-au dus pe apa sâmbetei toate nopțile albe, toată speranța de a începe un joc nou cu un avatar bine clădit, de level 30... colea.

În **TBoW**, ești obligat să începi

cu un caracter nou. Punct. Trebuie să cauți level-up-urile cu lumânarea, dar este bine să nu te grăbești prea tare: mai bine poartă lupte mai „subțiri”, care să-ți antreneze eroul, decât să cauți bătălii epice care se pot solda cu load-uri premature. Quest-urile secundare îți vor umple desagiile cu item-uri, arme, armuri sau vrăji cu ajutorul cărora îți poți croi drum printre sumedenia de monștri puternici, care te atacă fără să stea prea mult la taclale.

Așadar, gameplay-ul a rămas neschimbat, gradul de dificultate este chiar mai ridicat decât în **Spellforce: The Order of Dawn** (la vremea lui nici acesta nu a fost bine optimizat sub acest aspect), iar Free Play, cu cele 25 de hărți noi îți vor asigura câteva zeci de ore de joc binemeritate.

O doză de noutăți deloc neglijabile cum sunt campania singleplayer inedită și un conținut mai de clasă, în special grație modului cooperativ, care alternează RTS-ul cu hărți orientate mai mult spre RPG.

Dacă detractorii acestui concept hibrid de RTS și RPG nu-și vor găsi fericirea jucând add-on-ul, fanii jocului original vor fi din nou fermecați de lumea fantasy a lui **Spellforce**. În fond, fuziunea

între strategie și „joc de roluri”, dozată în părți egale este destul de promițătoare și încă nu a fost realizată cu adevărat (poate în primele versiuni ale lui **Warcraft III**, dar a fost abandonată apoi în favoarea unei structuri mai „immediate”).

Cred că **Spellforce** este un exemplu excelent de compromis între originalitate și „vandabilitate”, cu un rezultat care împinge jocul ceva mai jos decât titlul de la **Blizzard**, care-și menține calitatea, chiar și în versiunea pentru piață. Cei de la Phenomic sunt convinși, pare-se, că publicul preferă frenetia marilor confruntări și că elementele de RPG trebuie să se limiteze la o atribuire rapidă a abilităților, care să nu deranjeze acțiunilor conducătorului militar... Așteptarea continuă!

FRAGELLAN

cipri@pcgames.ro

**PC Games Forum**  
http://www.pcgames.ro/forums

## Punctaj SPELLFORCE: TBoW

**PRODUCĂTOR**  
Phenomic

**DISTRIBUTOR**  
Best Computers

**PREȚ**  
cca. 30 euro

**VÂRSTĂ**  
de la 12 ani

**MULTIPLAYER**  
Rețea - 8  
Internet - 8

### PRO & CONTRA

- Campania singleplayer
- Modul cooperativ
- Story extins
- Noutăți săracuțe

GRAFICĂ	90%
SUNET	86%
CONTROL	85%
ATMOSFERĂ	88%
DESIGN	86%
MULTIPLAYER	89%

**88 %**

**NECESAR**  
CPU 1,7GHz  
256 MB RAM

**RECOMANDAT**  
CPU 2,4 GHz  
512 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:  
WARCRAFT III





# În sfârșit, a apărut!!!

**D**in trio-ul Doom 3, Half Life 2 și S.T.A.L.K.E.R., primul și-a făcut triumfala apariție și prin calculatoarele noastre românești și obosite. Am avut plăcerea să îl joc și să văd cum rulează pe diverse sisteme, fiind la un moment dat deranjat de ATI Fix-ul necesar rulării acestuia în condiții optime și pe plăci video din gama non-nVidia.

Ei bine, ce pot să spun? Poate m-am așteptat eu la prea multe din partea acestui joc (și, de ce nu, și a celorlalte două, pe care le aștept cu înfrigurare), poate credeam că o să fie o nouă referință în ceea ce privește genul FPS...

Este un joc bun, cu siguranță. Dar să nu uităm că nu s-a dorit niciodată a fi un deschizător de drumuri, ci, în cel mai bun caz, o copie dichisită cu grafică senzațională a jocului de succes Doom. Toate bune și frumoase. În navigările mele pe internet, însă, am dat peste un review autohton (nu dau

nume, nu spui cine, dar e om consacrat) care pomenea ceva de generația Far Cry. Buah! Să fim serioși, prieteni! Far Cry nu este nici pe departe un joc de asemenea calibru încât să pornească o "modă". Sunt curios câți dintre noi s-au zbatut mai mult de 10 minute într-un multiplayer la Far Cry sau câți dintre noi au reluat a doua oară jocul cu aceeași plăcere. Nu, cu siguranță nu mulți. De la a fi un joc bun și până la a crea o "generație" de gameri este mult, poate chiar prea mult pentru un joc ca Far Cry. Asta este.

FRAGENSTEIN  
paul@pcgames.ro

## CUPRINS

Joint Operations: Typhoon Rising .....56

Angels vs Devils .....60

Spiderman 2.....62

Kreed.....64







# Joint Operations: Typhoon Rising

După ce mi-au trecut prin mână o puzderie copleșitoare de shootere bazate pe multiplayer, **era și normal să cred, la o primă vedere, că Joint Operations tinde să fie o clonă mai mică a eternului Battlefield 1942,** titlul de succes al celor de la (bleah) EA. Mai mult, la suprafață, jocul arată ca o clonă modernă.

**D**eci. Nenea playeru' este un militar serios care participă activ, alături de brava sa echipă, la îndeplinirea anumitor obiective strategice. Știți voi, din alea tipice, evident... americane. Poți adopta clasicul mers pe jos, o activitate sănătoasă și recomandată celor ce petrec prea mult timp în spatele halbelor veșnic pline cu bere sau poți apela cu încredere la un număr impresionant de vehicule, grație firmei de transport „fac bani din războaie SRL”. Până acum, nimic nou pe frontul de la Polul Nord. Însă NovaLogic nu este o firmă care să trântască, nesățioasă, prea des cu bățul de santal în baltă: jocul vine cu o serie de inovații mai mult decât interesante, care diferențiază total Joint Operations de restul

competiției. Par exemple, ciclul zi-noapte. Spre deosebire de alte titluri care au luat cu asalt piața, nu ne vom mai desfășura periplele sângeroase printr-o zonă aflată în perpetuă lumină sau perpetuu întuneric. Tinzând mult spre un realism de calibru, JO oferă schimbarea zi-noapte în timp real. Evident, pentru cei cărora le pasă.

Acțiunea jocului se desfășoară în Indonezia, națiunea – arhipelag





LA LUPTĂ, BĂIEȚII! își face intrarea infanteria grea!



CHINA TOWN în versiunea indoneziană

unde se zvonește că există una dintre cele mai mari, mai adevărate și mai bărbate democrații de pe fața pământului, dar care suferă îngrozitor de pe urma multitudinii de religii și a tensiunilor etnice (român vs ungur, rings any bells?). După un mititel scandal intern, a se citi răscoală/lovitură de stat/revoluție, Statele Unite (eterna salvatoare a „păcii” și a „direptății”), împreună cu alte state din vestul Europei care nu aveau nimic mai bun de făcut trimit câteva escadre de trupe în speranța rezolvării conflictului. Și, luați aminte, înainte de scandalul respectiv, nici un avion dubios nu intrase în vreun monument american. Putem juca fie de partea acestora, adicăteala a unui trooper din **Joint Operations**, fie de partea rebelilor indigeni. The choice is ours. Jocul include doar multiplayer, însă o groază de moduri, printre care se

numără cooperative, team deathmatch, team king of the hill și advance and secure, mod care seamănă izbitor cu cel din Battlefield, pe numele său conquest, în care colegii tăi de breaslă trebuie să cucerească niște puncte strategice pentru a se autoprocama învingători. Spre deosebire de Battlefield, nu avem opțiunea de a juca single player team vs team împotriva botilor, cu toate că avem parte (praize the LOORD!) de mici confruntări off-line în ceea ce privește misiunile cooperative. Cu toate acestea, nu recomand experimentul sus-numit, deoarece botii posedă o acuratețe ieșită din comun. Plus, în acest mod cooperativ, botii dau dovadă de o pasivitate exemplară (ca românul când nu are chef să meargă la muncă), așteptându-te să intri în raza lor vizuală pentru a-și descărca cu aplomb muniția. Și o descarcă bine.

Ca în majoritatea shooterelor team based, vom putea alege la început un anumit tip de personaj, dintr-un total de trei, fiecare personaj având echipamentul său distinct și armele sale preferate. Astfel, Riflemanul primește cadou lansatorul de rachete (w00t!!), foarte util împotriva vehiculelor, precum și posibilitatea de a alege dintre o varietate mare de pușcoace și grenade. Gunnerul, pe de altă parte, are acces la toate tipurile de arme grele, care pot provoca ravagii dureroase în rândul inamicilor (double w00t!!). Engineer-ul poate alege câteva arme simple, în special din clasa basic rifles, dar are la dispoziție Stinger anti-aircraft sau, atenție, mortarul, care face vraiste, de la distanță, până și pe cei mai experimentați jucători. Sniperul face ce știe el mai bine, și anume să se ascundă pe după copaci ca lașul și să își extermină țintele cu acuratețe, folosind clasicele puști cu lunetă, primind, pe deasupra și posibilitatea

de a fixa ținta mortarului, ceea ce face atacul devastator al engineer-ului foarte acurat. Ultimul, dar nu și cel din urmă (yeah, right) este medicul. Acesta face ceea ce a învățat în Starcraft: își vindecă partenerii. În plus, acesta poate învia nenorocoșii care s-au prăbușit eroic în țărâna războiului. În mare, este de preferat să facem parte dintr-o echipă balansată, deoarece aceste patru clase sunt complementare. Astfel, păstrând o proporție echilibrată între personaje, vom avea mai multe șanse decât, să zicem, o echipă alcătuită preponderent din sniperi.

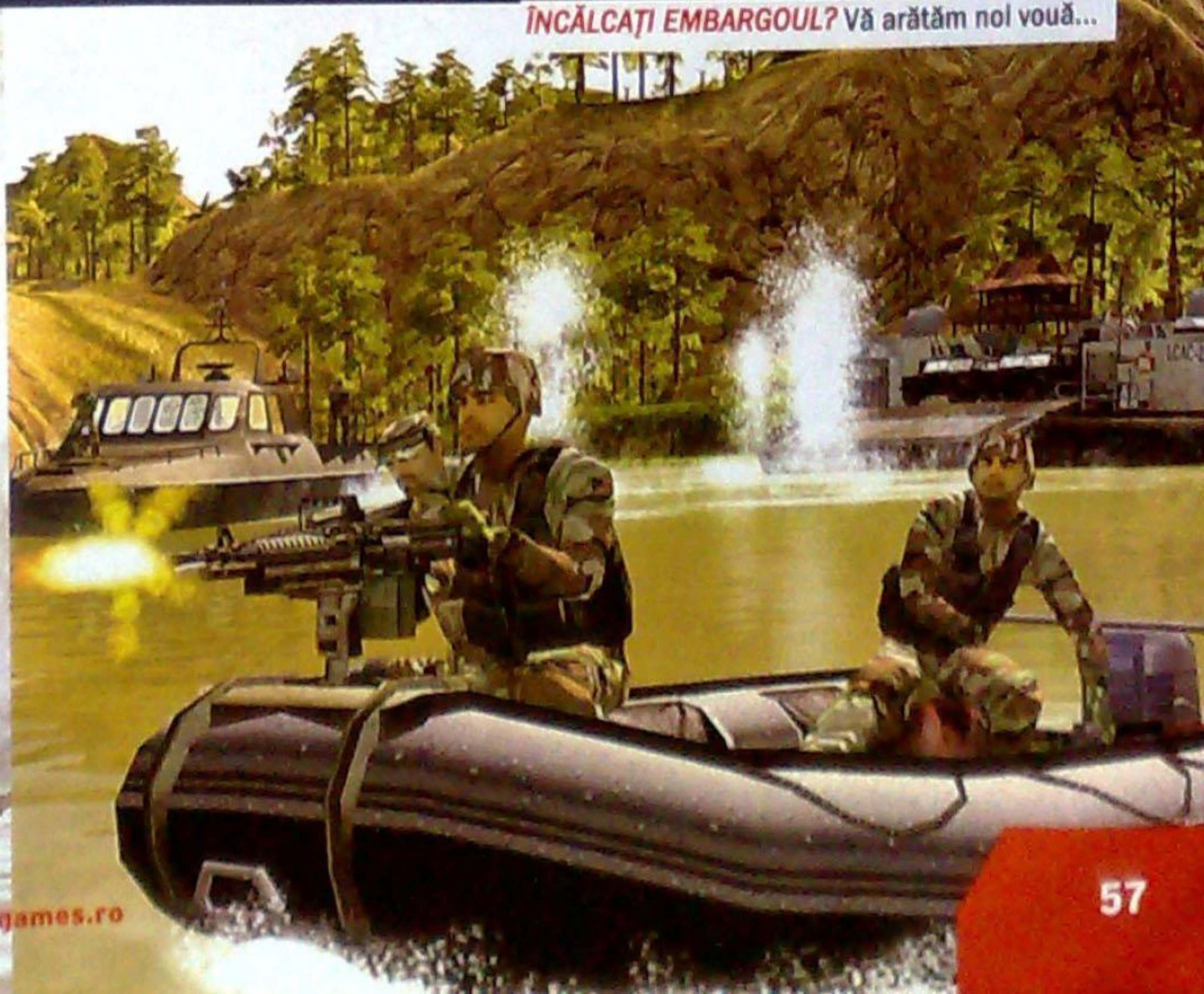
O adiție interesantă la gameplay-ul jocului este faptul că putem lăsa „acasă” o parte din armele secundare, putem să ne jucăm cu cantitatea de muniție pe care o avem la dispoziție, toate acestea pentru a reduce din greutatea cărată pe câmpul de luptă.

PHIEWWWW, ce de țânțari! And what's that smell? Woops, that was me...



www.pcgames.ro

ÎNCALCAȚI EMBARGOUL? Vă arătăm noi vouă...





De ce, mă veți întreba, își lasă dobitocul ăsta armele acasă, când poate avea cu el tone de muniție, zece mii de rifle-uri, yada-yada? Faza e că producătorii au luat în calcul cantitatea de „produse” pe care o porți cu tine, astfel personajele mai ușoare mișcându-se mai bine și mai repede decât cele încărcate cu două puști, trei pistoale și cinci mașini în buzunar. Este, într-adevăr, o modificare interesantă a clasicelor gameplay-uri, deoarece vor fi momente în care e mai util să poți fugi ca descălecatul decât orice altceva – un sprint către un elicopter, de exemplu – dar și momente în care ți-ai sacrifica mâna cu care ții mouse-ul pentru un

Stinger, nu de alta, dar nenorocitul ăla de elicopter care trage în mine cu patos exemplar e destul de...arghhhhh!!!

Odată ce începi să joci, rămâi fascinat de dimensiunea lui **Joint Operations**. Jocul este de-a dreptul IMENS!!! Avem la dispoziție aproximativ 30 de hărți, unele dintre ele echivalând cu suprafețe astronomice de 50 de kilometri pătrați. Chiar și pentru cei 150 de jucători pe care îi suportă, este posibil să ne simțim singurei câteodată... Dar, mulțumită sistemului după care sunt stabilite obiectivele, acțiunea jocului se va concentra de fiecare dată în jurul anumitor puncte strategice. Astfel, nu vom avea parte de partide haotice, în care „actorii” umblă halucinați dintr-o parte în alta a hărții, ci vom avea parte de o experiență absolut excitantă, cu elicoptere ce

zboară amenințător la mici distanțe deasupra solului, cu susurul melodic al chaingun-ului, sau cu zgomotul mortal provocat, în depărtare, de vreun lansator de rachete.

Grafica jocului este deosebit de aspectuoasă, iar asta nu pentru că jocul renderizează niveluri imense pline de jungle, sate, recolte, munți, dealuri, câmpii, sânge... err... și altele, ci pentru că reușește să scoată în evidență toate acele mici detalii care, luate împreună, alcătuiesc un tot unitar. Astfel, vom putea observa fremătatul ierbii din junglele tropicale, căldura emanată de motorul elicopterului, sau spectacolul „airborne”, urmărit dintr-un Black Hawk aflat undeva, deasupra focului bătăliilor. Pe de altă parte, sunetul are anumite disfuncționalități. Dacă zgomotul vehiculelor este redat

ACUMA SERIOS, băieți, eu chiar m-am făcut verde. Nu glumesc!!







cât se poate de realist, anumite arme sună puțin cam încet, aproape deloc, iar claxonul jeep-urilor pare mai degrabă o jucărie.

**Joint Operations** se mișcă destul de bine pe servere, însă există anumite momente când suferă de un lag frustrant. În timpul acestor momente, vehiculele se comportă haotic, iar gameplay-ul devine puțin cam înălbitor pentru plețele noastre.

Dar, ținând cont de faptul că acest lag este același atât în jocuri „mici”, de 60-80 de jucători, cât și în cele „hardcore” de 150, problema nu pare a fi atât de grabnică și așteptăm cu interes fix-ul ei într-un viitor și etern patch.

Cel mai frustrant bug pe care l-am întâlnit, însă, ține de NovaWorld, serverul principal al lui NovaLogic, unde nu te poți loga în anumite circumstanțe random. Producătorii au promis deja că s-au apucat de lucru și că vor repara micile probleme care le-au scăpat.

Acestea fiind spuse, nu pot decât să concluzionez: **Joint Operations** este un joc excelent, cu mari șanse de îmbunătățire. Micile bug-uri pe care le prezintă nu alcătuiesc nici de fel vreun drawback de netrecut și,

pot spune cu mâna pe inimă, jocul acesta pășește hotărât pe urmele lui **Battlefield**. Probabil vrea să-l detroneze. Ei bine, om trăi și om vedea...

FRAGENSTEIN

paul@pcgames.ro

**PC Games Forum**  
http://www.pcgames.ro/forum

## Punctaj JOINT OPERATIONS

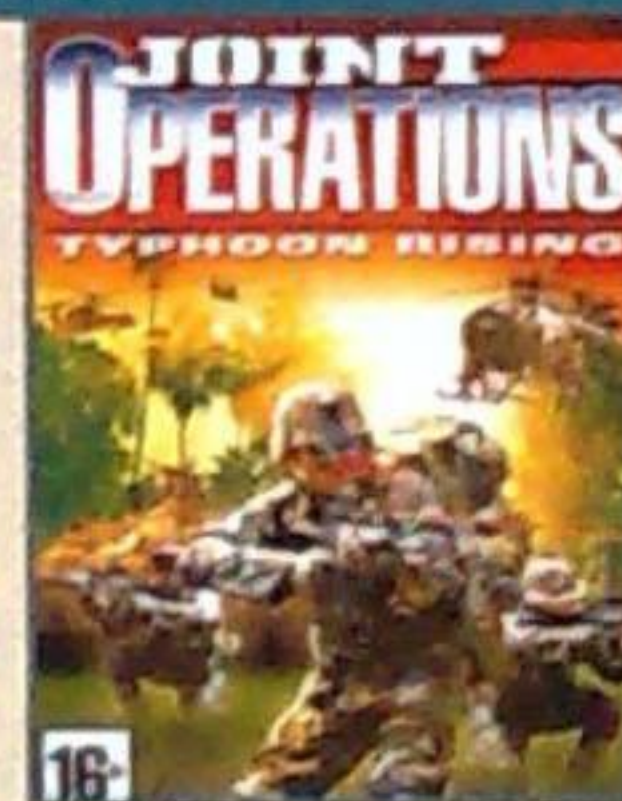
**PRODUCĂTOR**  
NovaLogic

**DISTRIBUTOR**  
NovaLogic

**PREȚ**  
cca. 39 euro

**VÂRSTĂ**  
16 ani

**MULTIPLAYER**  
Rețea - 64+  
Internet - 64+



### PRO & CONTRA

- Univers imens, foarte bine redat
- Atractiv, obiective bine gândite
- Bug-uri
- Diverse sunete obosite

GRAFICĂ	89%
SUNET	82%
CONTROL	86%
ATMOSFERĂ	82%
DESIGN	83%
MULTIPLAYER	90%

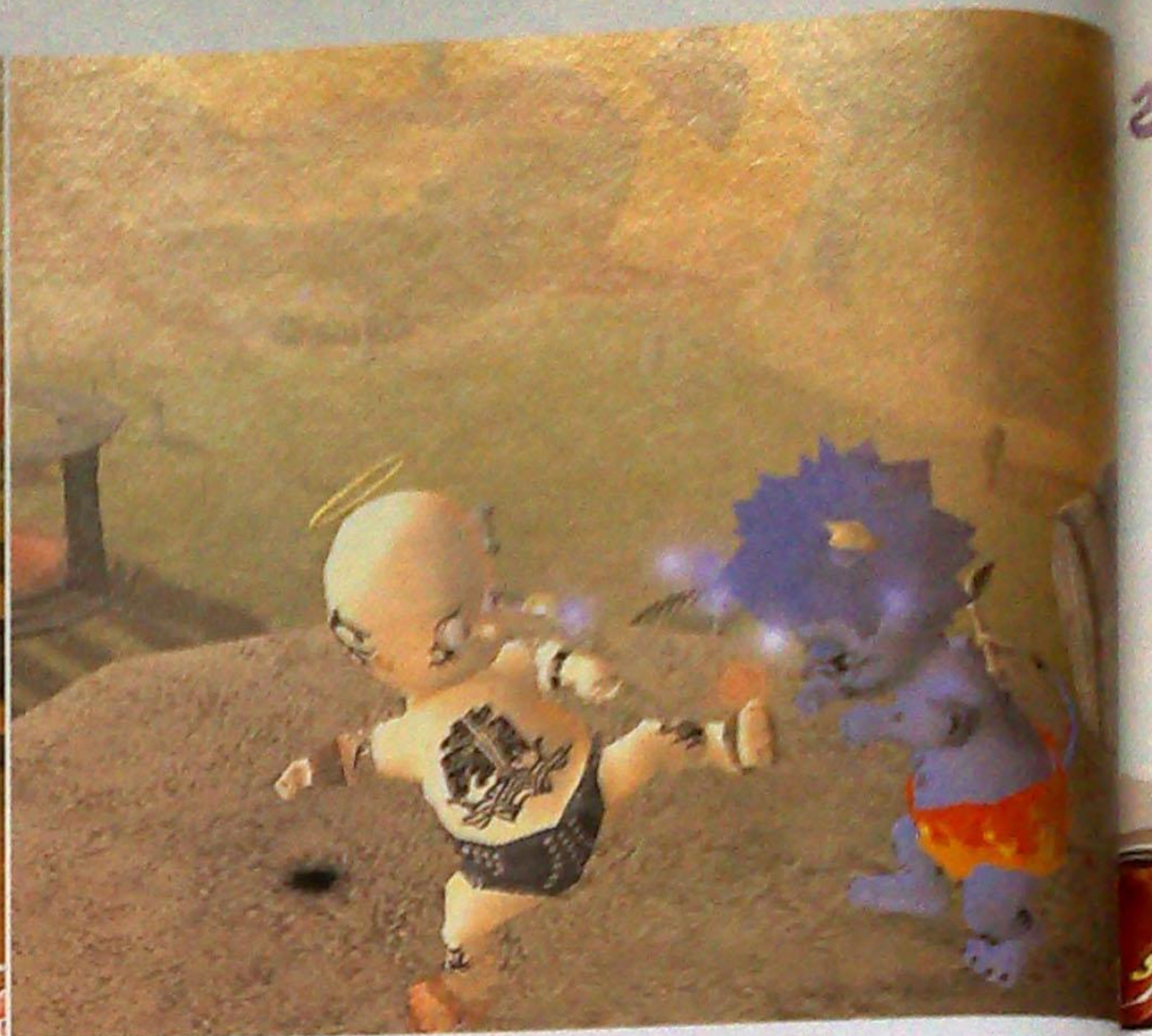
**86 %**

**NECESAR**  
CPU 1,2 GHz  
256 MB RAM

**RECOMANDAT**  
CPU 2,4 GHz  
512 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:  
**BATTLEFIELD 1942**  
**SOLDNER**





# Angels vs Devils

Îngeri durdulii, exact cum ne-am aștepta să-l vedem pe Cupidon și drăcușori puși pe șotii se confruntă într-un joc nu tocmai obișnuit, care nu prea se încadrează în vreun anume gen obișnuit

**C**e rost au aceste lupte care ar putea decide și soarta omenirii? Unul singur: distrarea ta, a jucătorului. **Angels vs Devils**, unul dintre cele mai ambițioase proiecte ale celor de la Enigma Software încearcă să atingă scopul dorit prin niște metode nu tocmai ortodoxe: el combină diferite elemente de joc, formând un amalgam care începe ca un RPG, continuă ca o strategie și, pe urmă, se scufundă în plăcerile înălțătoare de adrenalină a jocurilor de acțiune.

Ca jucător, începi prin a alege tabăra de partea căreia vrei să lupți. Chiar dacă în primă fază diferențele apar doar din punct de vedere al orientării morale, cele

două tabere se vor dovedi foarte diferite. Așa cum ai face-o într-un RPG obișnuit, îți configurezi personajul stabilindu-i cinci atribute principale. Spre deosebire însă de RPG-urile serioase, aici aceste atribute n-au efect asupra eficienței în luptă, ele referindu-se mai ales la aspecte fizice vizibile cum ar fi culoarea părului, stilul coafurii, culoarea pielii și a ochilor, prezența și modelul sau din contră absența tatuajelor. Personalitatea conferită alter ego-ului tău poate fi întărită prin adăugarea de ochelari de soare, de mănuși sau cizme, numărul accesoriilor fiind unul destul de ridicat. Cei cărora le fuge acum gândul spre casele de păpuși și Barbie care le locuiau

SUFLETE RĂTĂCITE! Degeaba, la toți ni-e greu!





**LUPTA CU MORILE DE VÂNTI** Doar Sancho mai lipsește



**WE WILL ROCK YOU!** În plimbare spre grădina zoologică...

(îmbrăcate de fetițe și maltratate de băiețași), nu se înșeală chiar atât de mult. Doar că aici toate pregătirile rituale se fac pentru o luptă în care se va decide cine are coarnele mai ascuțite sau aripile mai largi. Există însă și trăsături preluate din RPG-uri ca la carte, ele se pot modifica însă, doar prin acumulare de puncte de experiență. Acestea sunt: strenght, power, constitution, agility și speed. În afară de acestea, există și niște statistici care se modifică în timp real ca life, mana sau experience. Și, conform povestirii, pentru ce sunt necesare aceste pregătiri crâncene? Pentru a obține controlul absolut asupra oamenilor (Paul, înjerașule, șterge-ți zâmbetul diabolic de pe față și nu-ți mai freca mânuțele!). Cum se poate atinge acest țel depinde de modul de joc ales. Un singur lucru comun leagă acestea: necesitatea învingerii inamicului. Producătorii au inclus șase moduri de singleplayer și două moduri de multiplayer. În *Annihilation* regulile sunt simple trebuie să distrugi cât mai mulți oponenți. Sinuciderea, voită sau accidentală, strică scorul echipei. *Steal the Symbol* seamănă cel mai mult cu un *Capture the Flag* clasic, doar că aici trebuie furat simbolul amplasat pe pedestalul din mijlocul taberei adverse. Obstacle race este de fapt o cursă pe viață și pe moarte în care câștigă cel care reușește să treacă cel mai repede de finish line. Ca să nu fie chiar așa de ușoară treaba, pe parcurs trebuie activate niște semne care au rol de check points. În modul Greed se ironizează lăcomia care au rol de check points. În modul Greed se ironizează lăcomia umană, pentru a putea câștiga fiind necesară acumularea unui anumit număr de credite prestabilite încă înainte de expirarea timpului. Ca să



**DISCO MANIA!** Iată și divizia a cincea mascată "Sperietoarea discotecilor!"

obții, izbânda în modul *Search* trebuie să colecționezi cât mai repede așa numitele will o' the wisps, care se mișcă cu o agilitate nemaivăzută. *The Curse* seamănă cu jocul preferatul al copilăriei când, cel desemnat, (în cazul nostru marcat cu un craniu deasupra capului) trebuie să scape de blestem atingând unul dintre oponenți. Echipa care a fost blestemată pentru cel mai puțin timp câștigă. Modurile multiplayer, *Total Annihilation* și *Super Greed*, ascund de fapt un death match clasic, respectiv varianta multiplayer a modului *Greed*. Chiar dacă acestea sunt variate, ele nu pot oferi o distracție de lungă durată. Acest lucru nu este schimbat nici de posibilitatea folosirii de puteri. De fiecare parte îți stau la dispoziție câte 10 puteri, care nu prea diferă însă unele de altele decât prin denumire.

Grafica jocului nu este prea strălucită, dar măcar rulează cursiv și pe sistemele dinainte de potop. Despre sunete nu prea sunt multe de spus, ele făcându-și treaba, dar nereușind să se remarce cu ceva.

În concluzie, putem spune că am avut de-a face cu un joc care încă de la lansare poate să concureze doar la categoria C. *Angels vs Devils* este ideal pentru cei care s-au săturat de jocurile mai cu personalitate și vor ceva ușor dige-

tabil care să nu dureze prea mult. Dar nimic mai mult...

FRAG ZAPPA

jacint@pcgames.ro

**PC Games Forum**  
http://www.pcgames.ro/forums

### Punctaj ANGELS vs DEVILS

**PRODUCĂTOR**  
Enigma Software

**DISTRIBUITOR**  
Digital Tainment Pool

**PREȚ**  
cca. 30 euro

**VÂRSTĂ**  
de la 12 ani

**MULTIPLAYER**  
Rețea - 8  
Internet - 8

#### PRO & CONTRA

- ✓ Transpunerea personajelor din film
- ✓ Sincronizare de către actori
- ✓ Control dat peste cap
- ✓ Grafică luată parcă din Jurassic

GRAFICĂ	56%
SUNET	60%
CONTROL	70%
ATMOSFERĂ	67%
DESIGN	64%
MULTIPLAYER	72%

**64 %**

**NECESAR**  
CPU 500 MHz  
128 MB RAM

**RECOMANDAT**  
CPU 1 GHz  
256 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:





# Spider-Man 2

**S**e pare că deja a devenit o modă ca odată cu premiera filmului să aibă loc și lansarea jocului. Și în cazul lui **Spider-Man 2**, Activision (cei care dețin licența pentru **Spider-Man**) au decis să-și lanseze jocul cu același nume atât pe console cât și pe PC.

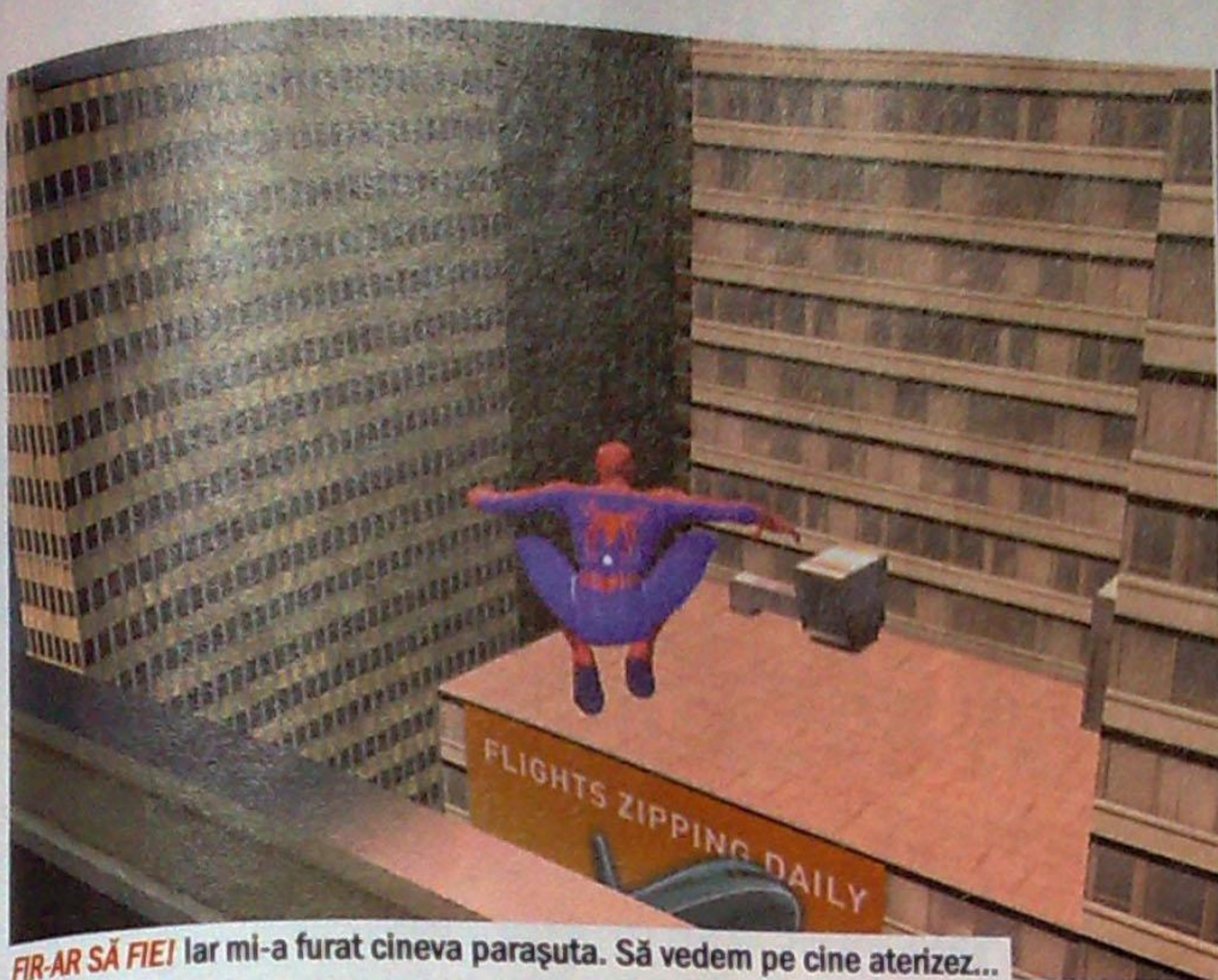
Firul epic al jocului are la bază cel de-al doilea film al popularei serii **Spider-Man**. Chiar dacă povestea se bazează în mare parte pe

cel de-al doilea film, aceasta a fost mult simplificată. Se pare că producătorii au fost (pre)ocupați de alt ceva, dat fiind faptul că jocul dispune de o totală lipsă de inspirație. După cum știți deja din clasicele povești autohtone, dacă ar fi să rezumăm, totul s-ar reduce la lupta dintre Bine și Rău, adică dintre **Spider-Man** și maleficul Dr. Octopus. Simplu ca bună ziua, nu? De-a lungul întregii aventuri te întâlnești pe ringul, nu de dans,

ci de căsăpeală cu alte personaje pe cât de hidoase, pe atât de proaste. Dintre acestea aș aminti doar câteva precum: Mysterio, Rhino și Puma. Rolul acestora nu este acela de a-ți perfecționa tehnica de luptă, ci o simplă încercare a producătorilor de diversificare a schemelor de luptă, a decorurilor și nu în ultimul rând de piedică în terminarea jocului în timp record. De altfel, veți vedea că lupta cu aceștia vi se va părea la un moment dat inutilă sau is just my imagination?

Dacă vă aventurați să jucați jocul, ceea ce nu vă recomand, trebuie să știți că acesta este structurat pe misiuni cu un obiectiv bine stabilit, pe care îl aflați la momentul potrivit. Cea mai mare parte a acestora care, de altfel, nu sunt foarte numeroase au ca scop salvarea unei bănci de la jaf, împiedicarea evadării unor prizonieri dintr-o închisoare și eliminarea unor bandiți.





**FIR-AR SĂ FIE!** Iar mi-a furat cineva parașuta. Să vedem pe cine aterizez...



**TARZAN E MIC COPIL** pe lângă mine! Poate totuși ar trebui să fac rost și de o maimuță!

După cum sunteți deja obișnuiți, vorbesc acum celor care au jucat și **Spider-Man 1**, pentru a îndeplini unele dintre obiective sau mai simplu pentru a explora orașul, vă puteți balansa de pe un imobil pe altul cu ajutorul pânzei de păianjen. Problema care apare ar fi că pentru acest lucru, adică pentru balansare, trebuie să atingeți o anumită țintă, fiind ușor vizibilă datorită înverzirii ei și evident apărându-vă deja binecunoscutul SWING. Cred că cel mai interesant ar fi fost dacă nu ni se îngrădea sentimentul de libertate și dacă exista posibilitatea de a te balansa de oriunde doreai până în ce punct sau loc îți pofta sufletul. Un alt skill ar fi acela de a sări de pe o clădire pe alta. Încă odată și-au băgat nasul realizatorii și au găsit o modalitate de a face acest lucru neplăcut prin simplu fapt că au introdus pereți invizibili etc. De exemplu dacă un imobil este destul de înalt și dorești să sari în vârful său, la un moment dat nu-ți mai poți realiza țelul chiar din acest motiv, adică a pereților invizibili. Ceea ce duce la frustrare, mai ales când ești vânat din toate părțile de inamici. O altă capacitate pe care o posedă Spider-Man este lansarea pânzei de păianjen pentru a te agăța nu de fete, ci de orice altceva cum ar fi ziduri, sol, tavan ... Acest lucru este bine venit, în special când ești urmărit de mai mulți dușmani, fratele meu! Un punct destul de negativ, dacă nu fo(a)rte sunt boss-ii de la fiecare nivel. Înainte de a înfrunta, jocul este pausat și automat apare pe monitor o altă pagină ce prezintă un desen pe care orice copil cu caș la gură l-ar înțelege, care ne arată de fapt și de drept cum ar trebui să-i învingem pe respectivii adversari. Acest lucru diminuează din capacitățile tale de concentrare și nici măcar nu te lasă să-ți pui imaginația dacă nu la încercare măcar în

**HOOOA, IAR VIN FANIII!** Mai bine mă pitesc înainte să-mi ceară Iar autografe



practică; lupta devenind plictisitoare, din moment ce nu noi descoperim slăbiciunile adversarului și utilizând aceleași combinații, iar oponentii noștri reacționează în același fel totdeauna. După un anumit timp, dispunem de energie și putem realiza un atac special care are drept urmare învingerea celui cu care ne înfruntăm. Astfel, nu este nimic care să te lase cu gura căscată. În ceea ce privește grafica, jocul se poate înscrie la categoria mediu, dacă nu mai jos. Cu o perspectivă third person, s-ar spune că producătorii au preluat engine-ul grafic al unui joc care a fost lansat acum doi ani; prin deducție logică, ne dăm seama că este cam expirat, având în vedere cât de mult a evoluat tehnica în jocuri până în acest moment. Cinematicile sunt ridicole; se întâmplă adesea ca gura câte unui personaj să continue să se miște, chiar dacă acesta a terminat demult de vorbit. Personajele nu seamănă întru totul cu cele din film, acestea având la bază triunghiuri cu unghiuri/colțuri ascuțite. Dacă este să ne referim la partea acustică, aș putea spune că este partea la care s-a lucrat cel mai puțin, dat fiind rezultatul, adică neauzindu-se prea multe, decât câteva fraze și acelea repetitive că îți venea să dai mai tare și să-ți închizi jocul. Referitor la control este foarte simplu. Cu mouse-ul controlezi vederea personajului, cu butonul stâng poți ataca și lansa pânza de

păianjen, iar cu cel drept poți sări; cu săgețile îl poți mișca pe eroul preferat, iar cu Space Bar te poți apleca. Totul e simplu ca și jocul. Nu vă rămâne decât să-l încercați dacă nu mă credeți pe cuvânt.

FRAGUTZA

**PC Games Forum**  
http://www.pcgames.ro/forums

### Punctaj SPIDER-MAN 2

**PRODUCĂTOR**  
Treyarch

**DISTRIBUTOR**  
Best Computers

**PREȚ**  
cca. 30 euro

**VÂRSTĂ**  
de la 3 ani

**MULTIPLAYER**  
Rețea -  
Internet -

#### PRO & CONTRA

- ➕ Personajele cunoscute din benzile desenate
- ➕ Mișcări incitante
- ➕ Al încă nedescoperit
- ➖ Niveluri cam plictisitoare

GRAFICĂ	70%
SUNET	68%
CONTROL	66%
ATMOSFERĂ	69%
DESIGN	65%
MULTIPLAYER	- %

**68 %**

**NECESAR**  
CPU 600 MHz  
128 MB RAM

**RECOMANDAT**  
CPU 900 MHz  
128 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:  
HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN  
SHREK 2





**"First Person Shooter" e sloganul prin care se recomandă acest prim joc al studioului rus Burut Creative Team, chiar de pe cutia sa, surprinzând cum nu se poate mai bine esența lui Kreed: e first-person, e shooter... și cam atât.**

Ah, și eventual o decepție - una mare de tot!



**D**e ani de zile, companiile rusești se răspândesc tot mai adânc în industria gaming-ului, bucurându-se de talentul creator al unor studiouri precum Akella sau Maddox Games, precum și de entuziasmul unor publisheri ca Buka sau Russobit-M - pe lista acestuia din urmă figurând titluri ca **Golden-Land**, **Cossacks**, ba chiar și **S.T.A.L.K.E.R.**! Din păcate, ultimul lor joc pe care ni-l oferă ține cu tot dinadinsul să ne demonstreze că nu toate cătunele din muma Rusie bubuie de talent și simț artistic.

Marele ghinion al lui **Kreed** este acela de a fi ajuns pe masa

noastră de operație cam deodată cu **Doom 3**, cu toate că versiunea rusă a jocului apăruse încă de anul trecut. Paradoxal, acest cuplu ruso-american s-a mai întâlnit o dată în paginile noastre (de fapt chiar pe aceeași pagină), în cadrul prezentărilor E3 din 2003. Aminteam atunci că cei de la Burut aveau niște pretenții aproape la fel de ambițioase, ca mult mai experimentații părinți ai genului FPS, id Software. În mod normal, ar fi inutil să spun cât de aberante s-au dovedit a fi aceste pretenții; dar, dacă tot am la îndemână două pagini și câteva ore libere, hai să nu le irosesc chiar degeaba.

**Kreed** este un shooter în cel



POCITANIE, ce zici - te bag și tu la grămadă? Hai, că ceilalți  
s pe spate



FRUNZĂ VERDE ȘI-UN CARTUȘ, sită'o să te fac lo acuș'!

DISNOTORUL SHPIGGS'ILOR, cu ultima generație  
de brichete pe bază de kerosen



mai pur și clasic sens al cuvântului, îngropat într-un ghiveci narativ SF care nu prea contează, cu oameni, (o)culte, alieni și o anomalie spațială botezată după titlul jocului (sau viceversa). Nici personajul principal, Daniel Grok, nu contează cine e sau ce vrea să devină, după ce va învăța să vorbească inteligibil limba engleză - chestie care oricum nu se va întâmpla în vecii vecilor (noroc cu subtitrările). Ceea ce într-adevăr contează este misiunea ta!... De fapt nu, nici aia nu contează. Știi doar că există. Așa, în primele ore de joc, nu prea-ți dai tu seama care e sau ce trebuie să faci, dar n-are nimic: oricum nivelurile sunt suficient de liniare, cât să nu te pierzi prin ele. Și, din când în când, mai apare câte-o secvență narativă care... mă rog, nu contează.

Toate necazurile pleacă de la dinamica jocului, haotică și inexplicabil de sacadat. Luat deoparte, engine-ul grafic X-Tend pare cât se poate de performant, suportând texturi extrem de detaliate și diverse efecte fără nici un fel de probleme, chiar și pe detalii maxime. Însă nu știu cum se face, dar Kreed sacadează chiar mai tare decât Doom 3-ul rulând la un framerate de două-trei ori mai modest. Pe de o parte, senzația asta e dată de reacția inuman de târzie la comenzi, pentru un shooter. Adică orice mișcare, rotire sau atac începe după un timp clar sesizabil, din momentul apăsării tastei sau smucirii mouse-ului. Pe de altă parte, animațiile monștrilor și ale celorlalte personaje nu sunt nici ele cu nimic mai fluide, finețea și subtilitatea fiind concepte de care nu cred să fi auzit cei de la Burut. Păi zi și tu: în ce joc ai mai pomenit să înregistrezi un framerate constant de 40-60 fps, dar totuși mișcările să fie ca din topor? Sau să trebuiască să aștepti câte 10-20 de secunde, doar pentru a aplica o ajustare a luminozității (Gamma)! E ca și cum oamenii ăștia s-ar fi chinuit trei ani de zile să stoarcă un engine forțos și să modeleze niveluri arătoase, după care, în ultimele două-trei luni, și-au adus aminte să implementeze și un sistem de joc cât de cât interactiv. Pentru că fizica, cel puțin, e pe nicăieri.

Însă oricât de firavă ar fi motivația de a sălășlui prin joc mai mult de vreo oră, trebuie să recunosc că are totuși meritele sale. Mulțumită lui Kreed, mi-am dat seama că micile chestioare care mă făcuseră să strâmb din nas în Doom 3 nu sunt altceva decât simple mofturi, shooter-ul celor

de la id Software meritând toată stima și respectul. În plus, Kreed se numără printre puținele jocuri în care trebuie să-ți pui cu adevărat capul la contribuție: să dai cu el de monitor, de pereți sau de tocul de la ușă, pentru că altfel n-ai cum să scapi de frustrarea care te cuprinde încă din primele minute de joc. Totul e făcut cu o stângăcie exasperantă, dar care contrastează în același timp cu ocazionalele scipiri de design ale nivelurilor - cam singurul atu al jocului, lăsând gluma la o parte. Partea proastă e că va trebui să joci mult și bine, până să începi să capeți acel vag sentiment de satisfacție, pe care-l ai atunci când admiri câte o structură "alien" mai șuie, jocuri fascinante de lumini sau licurici zburdând prin copacii plantați într-o cameră de metal. Hărți drăguțe mai sunt câteva și în multiplayer, dar și pe acestea le-am explorat doar de unul singur, negăsind nici un jucător atât de inconștient sau lipsit de imaginație, încât să stea să caute ori să creeze un server de Kreed pe 'net.

Arsenalul nu e nici prea-prea, nici foarte-foarte. De fapt, s-ar putea spune că e unul dintre lucrurile care mai trag în sus de calitatea jocului. Ai la dispoziție șapte arme tradiționale (bine cunoscute, bine modelate, dar parcă prea răsuflăte) și doar trei ciudățenii care mai arată cât de cât a utilaj futurist: Vard, Dolphin și Grendel. Cele mai multe dintre ele dispun de două moduri de foc, însă ceea ce m-a încântat la acest capitol sunt ricoșeurile gloanțelor și a altor câtorva tipuri de muniție. Da-da, cu toate necazurile sale, în Kreed a fost implementat măcar

un sistem foarte bun de ricoșeuri, care în toiul unei lupte aprinse face totți banii.

Dar hai că-i ajung atâtea laude, altfel mi-e să nu i se urce la cap. Ca și vodka sau heliul, în bostanul "actorilor" care au fost angajați să înregistreze dialogurile din joc... Durere, oameni buni, durere și ori(pi)pilare!

FRAG YOU!

serban@pcgames.ro

## PC Games Forum

<http://www.pcgames.ro/forums>

### Punctaj KREED

**PRODUCĂTOR**  
Burut Creative Team

**DISTRIBUITOR**  
Russobit-M

**PREȚ**  
cca. 30 euro

**VÂRSTĂ**  
de la 12 ani

**MULTIPLAYER**  
Rețea - 6  
Internet - 6

#### PRO & CONTRA

- + Design interesant al nivelurilor
- + Inamici detaiați și cvasi-raționali
- Control și animații inexplicabil de sacadate
- Dialoguri puțin spus patetice

GRAFICĂ	72%
SUNET	66%
CONTROL	57%
ATMOSFERĂ	49%
DESIGN	73%
MULTIPLAYER	52%

**61 %**

**NECESAR**  
CPU 800 MHz  
128 MB RAM

**RECOMANDAT**  
CPU 1,4 GHz  
512 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:  
UNREAL II  
FIRE STARTER



...IAR LA STANDUL DACIA, puteți admira ultimul prototip de Lăstun Super-Hova'



Ai poftă de tehnologie? Savurează **T3**

nr. **7** din **18 august** www.revistahifi.ro

**Tehnologii Tendințe Tentații**

**T3**

ANUL II NR. 7  
AUGUST 2004  
99.000 LEI  
www.revistahifi.ro

NOI PRETENDENȚI  
LA TRONUL LUI IPOD  
SAMSUNG  
YEEP



CE PREFERAȚI?  
SONY PSP  
VS  
NINTENDO  
GAME BOY DS

**Sparge rutina de  
la birou!**

20 de gadgeturi pentru o viață mai  
ușoară la birou și dincolo de el.

CÂȘTIGĂ JOUL  
LUNII AUGUST

**DOOM 3**  
CONCURS

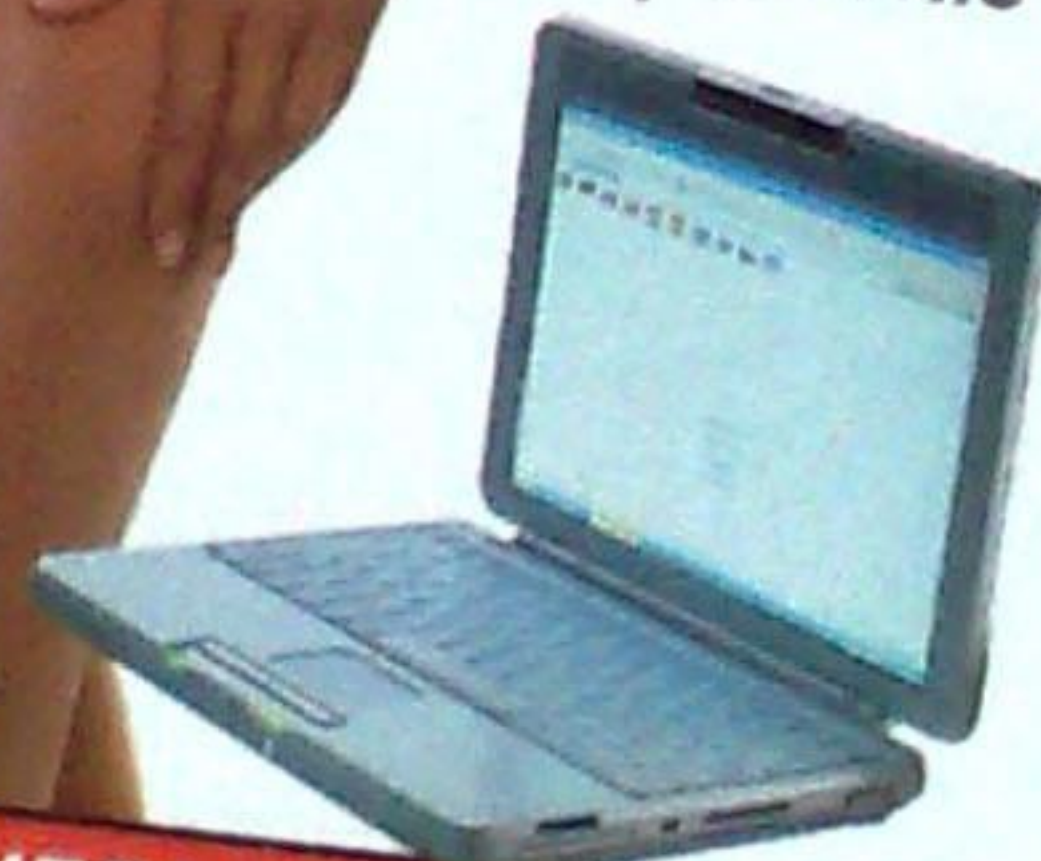


**DOSARELE HIFI**

EVALUĂRI  
MUSICAL FIDELITY X-RAY  
DIGITALIA

MEGA TEST  
CD-PLAYERE  
HI-FI EXTREM

**TEST**  
5 laptop-uri  
ultraportabile





# "Monștri Sacri" reactivați

**R**ecent una dintre revistele cu greutate ale Maiestății Sale a anunțat un reportaj în care va dezvălui informații "hot" despre **Baldur's Gate 3** și **Neverwinter Nights 2**. Astfel au renăscut diferitele bârfe despre cele două titluri, atât comunitatea gamerilor, cât și cea al jucătorilor înghesuindu-se să-și dea cu părerea (în cap). O continuare a primelor aventuri de pe tărâmurile înghețate ale lui **Neverwinter** era de așteptat, dar chemarea din nou la datorie a unei legende care și-a făcut treaba chiar mai bine decât tendoanele lui Achile... Pseudo-trilogia s-a sfârșit odată cu apariția lui **Throne of Bhaal**, cei de la BioWare (asistați de băieții de la Black Isle) invocând diferite motive pentru transformarea celei de-a treia părți într-un "simplu" add-on. Cercul se încheiase și în funcție de deciziile luate îți ocupai locul bine meritat în panteonul luminii sau în arena forțelor întunecate... Dar se pare că băieții duc lipsă de

inspirație și simt nevoia să încerce să gătească ceva nou pe baza unor rețete vechi... Nu se știu prea multe detalii decât despre **Neverwinter Nights 2**. Dar aici nu ne mai poate surprinde nimeni: bănuim că va fi distractiv, ușor digerabil, va fi colorat și frumos și ne va fura ochiul, chiar dacă imaginația nu va reuși să ne-o înrobească prea mult timp. Dar ce se va alege de un eventual **Baldur's Gate 3**? Ce ne mai poate aduce Candlekeep, Beregost sau Nashkel? Mai pot fi la fel de carismatici Elminster, Jaheira, Minsc sau Keldorn fără "părinții" lor originali? Chiar dacă aș vrea, nu pot să cred acest lucru! Cred că în 2006, data la care se preconizează că vor apărea cele două titluri, vom vedea dacă BioWare poate să renască din propriu-i scrum.

FRAG ZAPPA  
paul@pcgames.ro

## CUPRINS

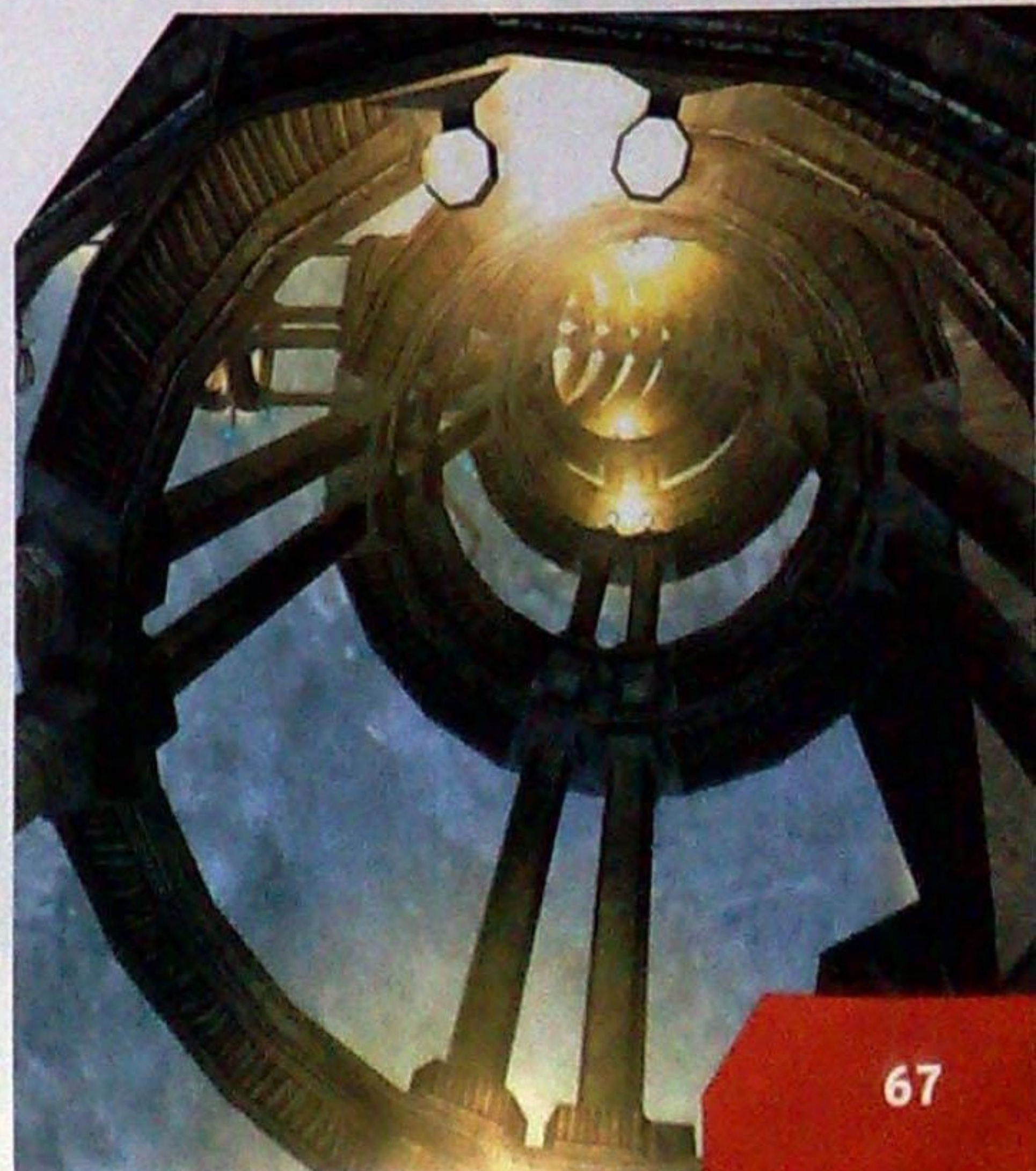
Alias.....68

URU: The Path of The Shell .....70



www.pcgames.ro

septembrie 2004





# Alias

**Sydney Bristow: un agent CIA cu pregătire excepțională și cu un sexappeal letal.** SD-6: organizație secretă bine înfiptă în tenebrele mondiale ale crimei organizate. Aventuri: fapte epopeice care o poartă pe eroină în cele mai exotice colțuri ale lumii. **Într-un singur cuvânt: Alias**

**M**ai adăugăm o mamă și un tată spioni, ca să fie completă afacerea de familie (spionajul), un om de legătură îndrăgostit lulea de Sydney care din cauza simțului datoriei își reprimă sentimentele, un savant nebun care și-a țesut neînțelesele planuri prin perioada Renașterii și e gata ciorba de care aveam nevoie. Sau mai bine zis povestea cadru pentru un serial de succes care le-a adus recunoaștere celor de la ABC și renume lui Jennifer Garner. Dacă mai adăugăm niște condimente precum conflictele și conspirațiile fără sfârșit primim ceva lejer digerabil și totuși ușor de savurat.

Pentru cei care n-au văzut nici un episod al serialului care a cucerit deja întreaga lume, pică bine o scurtă descriere. Sydney Bristow se angajează la SD-6 crezând că este o celulă ultra-secretă a CIA. După ce este omorât logodnicul său, eroina încheie un pact cu agenții adevărați pentru a distruge din interior organizația criminală. Alături de tatăl ei, ofițer de rang superior, și de coordonatorul Michael Vaughn, ei fac tot posibilul să-l împiedice pe șeful SD-6, Arvin Sloahn să pună mâna pe invențiile lui Rambaldi, care puse laolaltă ar declanșa o forță capabilă să distrugă întreaga lume. Povestea jocului ne aruncă în acest

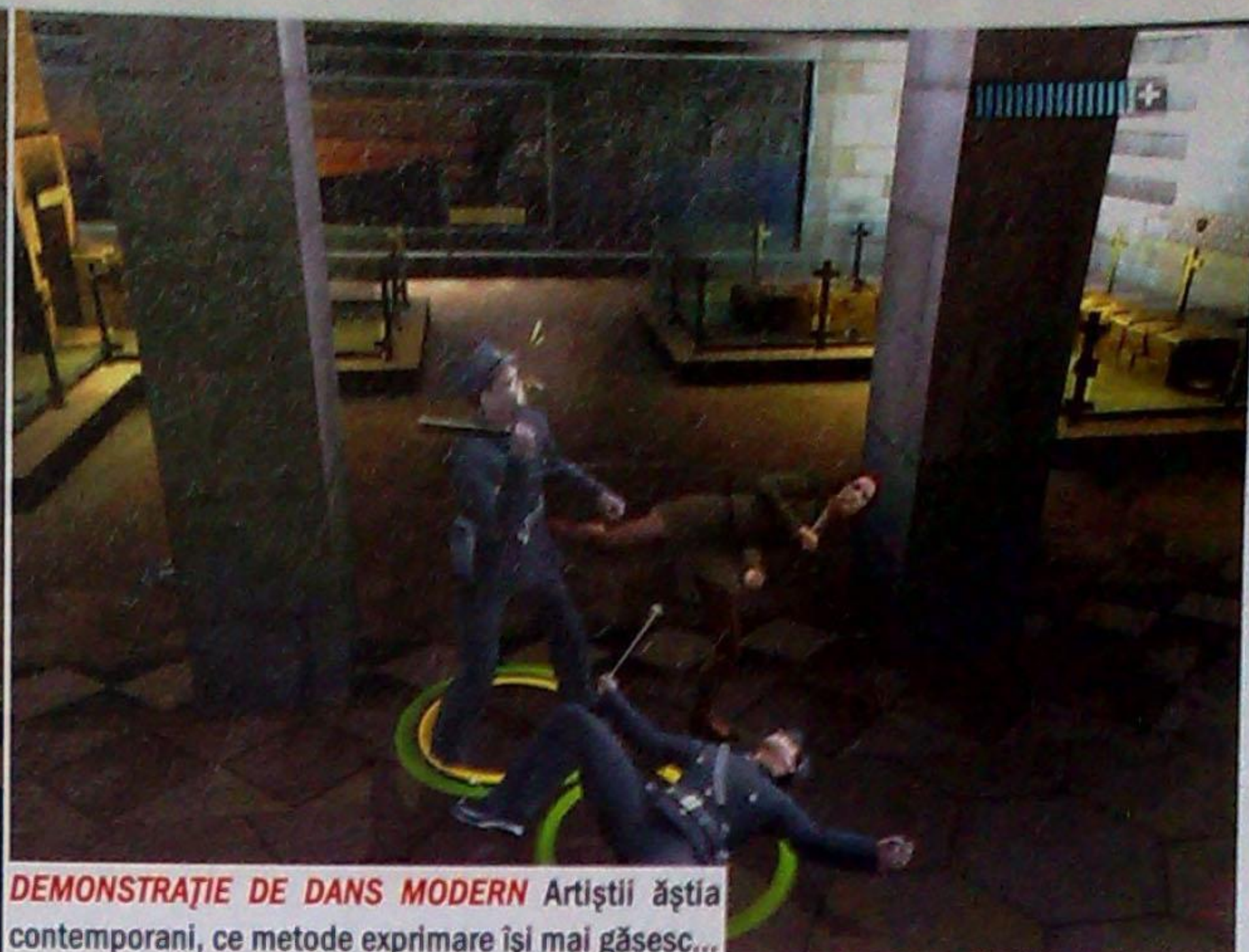
univers macabru, unde nu poți să ai încredere nici măcar în prietenii tăi. Va trebui să pornești pe urmele agentului Jacobs care a dispărut în condiții rafinat spus suspicioase. Ultimul raport al acestuia conținea informații valoroase despre nemesisul lui Sydney, Anna Espinosa. Investigația începe într-un cazino din Montreal, dar producătorii rămânând fideli spiritului serialului de televiziune, vei avea ocazia să vizitezi locuri precum Arabia Saudită, Hong Kong sau Rio de Janeiro. Din nou, conspirațiile reprezintă savoarea întregii povestiri: Sydney cu ale ei ajutoare nu prea substanțiale trebuie să încurce planurile triumviratului Arvin Sloan, Mr. Stark și Anna, fără să se dea de gol. Petrecerea n-ar fi completă fără să apară niște fanatici, rolul lor fiind interpretat acum de Followers of Rambaldi. Și așa, treptat-treptat ajungi și la întrebarea existențialistă a jocului ce este The Machine?

Din câte ți-ai dat deja seama jocul se adresează în primul rând fanilor serialului TV, dar fiind vorba de un joc de acțiune simplist nu va ridica dificultăți nimănui. Parcurgând diferitele niveluri va trebui să te folosești atât de abilitățile de furișare ale lui Sydney, cât și de priceperea ei în domeniul artelor marțiale și a utilizării arme-





**LUPTLE CORP LA CORP** reprezintă una dintre punctele forte ale jocului



**DEMONSTRAȚIE DE DANS MODERN** Artiștii ăștia contemporani, ce metode exprimare își mai găsesc...

lor de foc. De multe ori, se va dovedi însă mult mai util să te pitești în spatele unei lăzi sau să te ascunzi după un colț, decât să te implici într-un duel spectaculos. Din aceste poziții se pot executa niște mișcări speciale, de neutralizare ale inamicilor. Chiar dacă acestea nu sunt multe, ele sunt deosebit de distractive. Problema este însă cu inteligența artificială pe care se pare că băieții de la Acclaim au îngropat-o adânc în sufletul adversarilor. Atât de adânc că nici urmă n-a rămas de ea. De multe ori se întâmplă să stai în mijlocul unei camere mai iluminate decât templele lui Apollo și adversarul care stă la doi metri în fața și se holbează direct la tine să-și continue ruta de patrulare de parcă nu s-ar fi întâmplat nimic. Dacă mai adăugăm că Sydney se însănătoșește automat în urma loviturilor și gloanțelor încasate, putem spune că jocul este mult prea ușor. Singura provocare o reprezintă controlul: cel care reușește să stăpânească mișcările eroinei merită medalia de aur a olimpiadelor atletice. Chiar dacă nu e gravă problema, pe control se simte foarte bine că avem de-a face cu o conversie de consolă. Jocul

reușește să reproducă lumea vizuală a serialului chiar dacă engine-ul care duce în spate tot este cam răsuflat și îmbătrânit. Deși personajele sunt decente și animațiile fluide, ele nu „pușcă” nici cum. Întreaga prezentare grafică dă sentimentul de neterminat, nefinisat. Spre fericirea fanilor s-au păstrat vocile sincron ale tuturor personajelor, deci măcar la acest capitol nu avem surprize neplăcute.

În concluzie, putem spune că cel puțin varianta PC a jocului e o cauză pierdută. Conceptul de bază

e bun, acordăm 10 puncte pentru încercare, dar, ca de obicei, diavolul se ascunde în detalii. Jocul nu oferă distracție pe termen lung, fiind un joc mediocru, ușor de uitat.

FRAG ZAPPA

[jacint@pcgames.ro](mailto:jacint@pcgames.ro)

**PC Games Forum**  
<http://www.pcgames.ro/forums>

## Punctaj ALIAS

**PRODUCĂTOR**  
Acclaim

**DISTRIBUTOR**  
Acclaim

**PREȚ**  
cca. 30 euro

**VÂRSTĂ**  
de la 12 ani

**MULTIPLAYER**  
Rețea -  
Internet -

### PRO & CONTRA

- ⊕ Transpunerea personajelor din film
- ⊕ Sincronizare de către actori
- ⊖ Control dat peste cap
- ⊖ Grafică luată parcă din Jurassic

GRAFICĂ	65%
SUNET	69%
CONTROL	72%
ATMOSFERĂ	68%
DESIGN	67%
MULTIPLAYER	- %

**68 %**

**NECESAR**  
CPU 1,2 GHz  
256 MB RAM

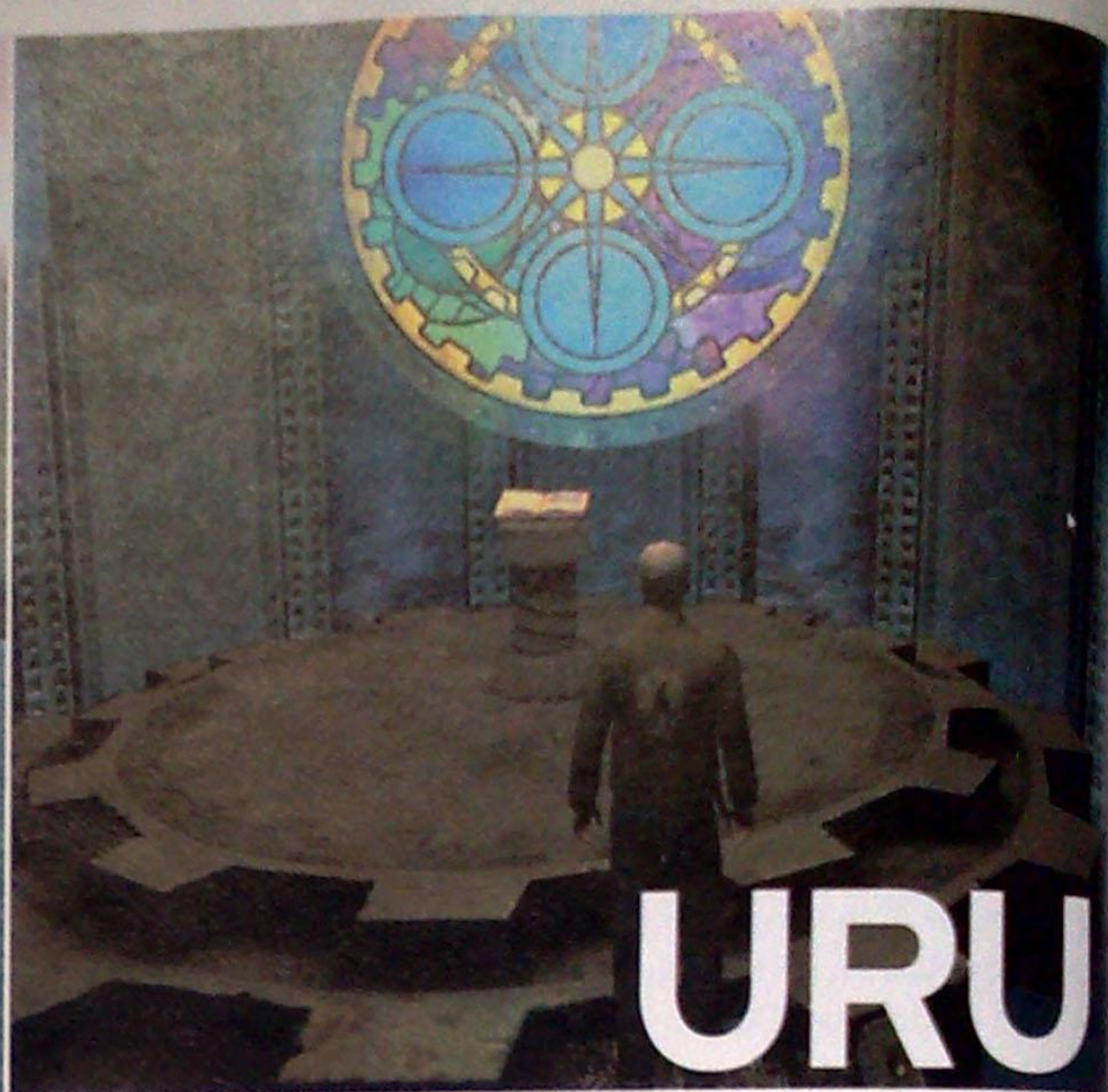
**RECOMANDAT**  
CPU 1,8 GHz  
256 MB RAM

**JOCURI ASEMĂNĂTOARE:**  
HITMAN: CONTRACTS  
TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS



**TOTUL AR FI MULT MAI SIMPLU** dacă controlul ar fi cât de cât mai uman!





# The Path of The Shell

**E**xact ca și ultimele episoade ale unui serial de televiziune apreciat, URU: TpoTS nu își va câștiga o mulțime prea mare de noi admiratori, însă va fi cu siguranță apreciat cum se cuvine de fanii jocului original. Acest expansion pack adaugă universului atât de bine cunoscut publicului două lumi noi, cunoscute sub denumirea de „ages”, iar acest conținut se integrează perfect în colosul Uru, ținând cont mai ales de faptul că mare parte din acest joc s-a vrut lansată sub formă de expansion-uri gratuite pentru jocul online.

Urmând linia de joc impusă de URU, personajul principal explorează lumea D'ni, unde va ajunge

prin intermediul unei hub area denumită Relto Age care, de asemenea, se comportă ca liant cu cele două noi lumi ale expansion-ului, Ahnonay și Er'cana. **The Path of The Shell** folosește aceeași interfață minimalistă, deci, ca și în Uru, nu suntem binecuvântați cu prezența unui inventar unde să ne adunăm diversele obiecte. Cu toate acestea, binecuvântarea vine sub forma unui jurnal. Acesta se va dovedi foarte util pe parcursul jocului, stocând informații vitale despre noile puzzle-uri, unele dintre acestea necesitând ceva mai multă bătaie de cap, ceva mai multă umblătură și ceva mai multă materie cenușie risipită în cele patru vânturi. Pentru a compensa aceste aspecte, **TpoTS** introduce așa zisele shell pages, care nu sunt altceva decât waypoints între diversele areale ale jocului.

Cele două ere noi, Ahnonay (o lume cu MULTĂ apă) și Er'cana (un deșert plin de mașinării imense), se integrează bine în universul Uru. Ca și aici, diversele medii înconjurătoare sugerează că ne aflăm în ruinele abandonate

ale unei vechi civilizații, construită pe bazele unei industrii și a unei masonerii puternice. Majoritatea acestor medii conțin texturi foarte bine ambientate, alcătuind o arhitectură care, pe lângă faptul că e extrem de ciudată, pare plauzibilă. La fel, mediile exterioare s-au lărgit, iar posibilitatea lor de explorare crește într-o oarecare măsură, prin introducerea unei noi abilități, anume înotul. Chiar dacă, însă, aceste medii înconjurătoare arată foarte bine, suferă de aceeași limitare ca titlul anterior, multe dintre aceste zone fiind inaccesibile.

Pentru cei 20 euro pe care îi cere, jocul nu are absolut nici o rejucabilitate, însă pentru fanii hardcore ai jocurilor adventure, **The Path of The Shell** poate fi o adiție plăcută colecției.

FRAGENSTEIN

paul@pcgames.ro

**PC Games Forum**

<http://www.pcgames.ro/foruma>

## Punctaj URU:TPOTS

**PRODUCĂTOR**  
Cyan Productions

**DISTRIBUITOR**  
Ubisoft

**PREȚ**  
cca. 20 euro

**VÂRSTĂ**  
de la 3 ani

**MULTIPLAYER**  
Rețea -  
Internet -

### PRO & CONTRA

- Integrare foarte bună a celor două ere
- Puzzle-uri interesante
- Waypoint-uri ce ușurează deplasarea
- Upsa de rejucabilitate

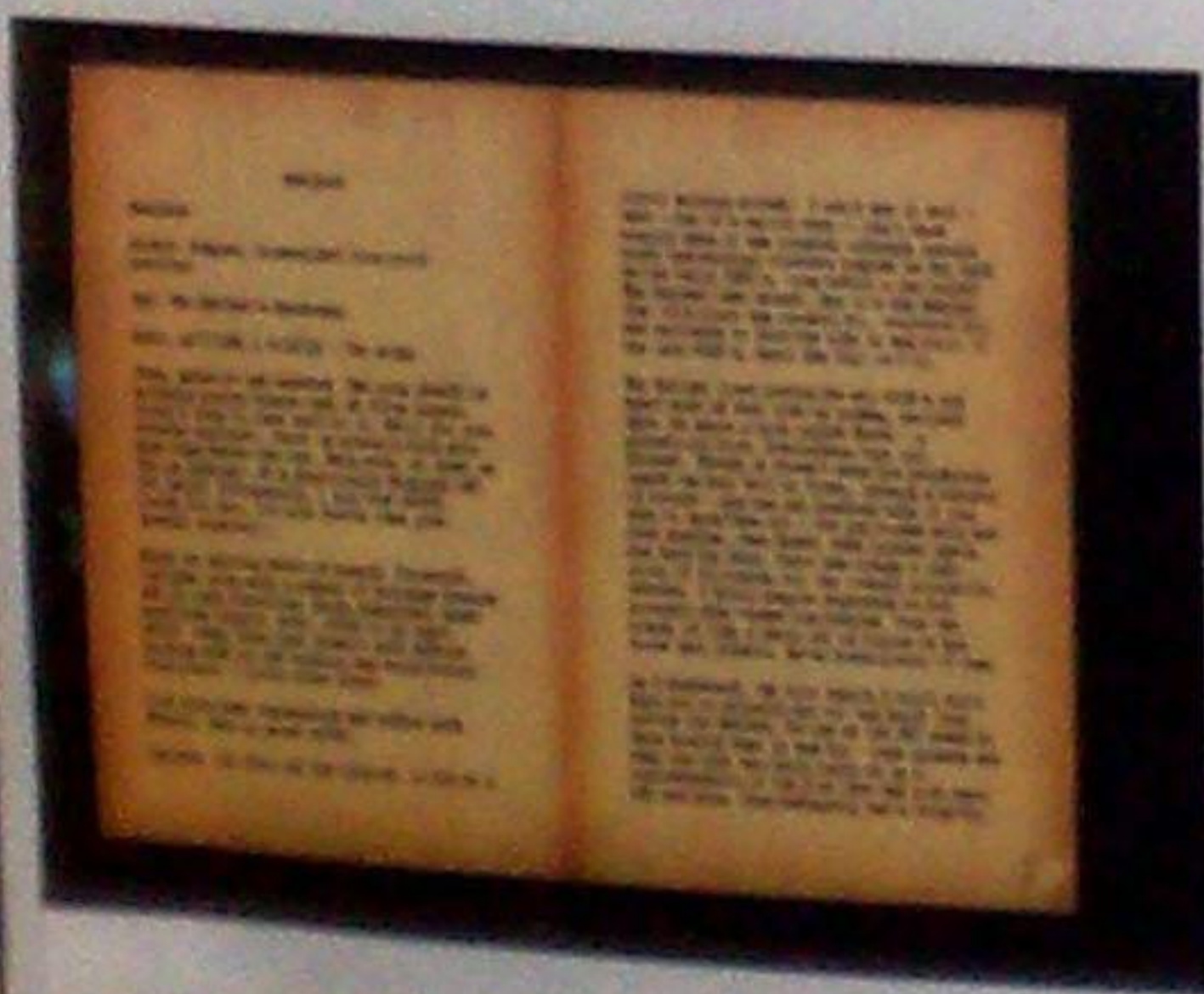


**82 %**

**NECESAR**  
CPU 800 MHz  
256 MB RAM

**RECOMANDAT**  
CPU 1.5 GHz  
512 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:  
URU  
MYST IV







## Ubi la vânătoare de Codies

**P**roducătorul și publisher-ul britanic Codemasters, unul dintre pilonii de rezistență ai genului simulatoarelor auto, a intrat subit în atenția presei (și a investitorilor) după ce, la începutul lunii august, a amânat sensibil trei proiecte extrem de ambițioase. Dintre cele destinate PC-ului, **Operation Flashpoint 2** a fost decalat până în primăvara lui 2006, iar RTS-ul **Wartime Command** până în vara lui 2005. Asta după ce, cu doar două luni înainte, aceiași Codies prevesteau lansarea ambelor titluri chiar în iarna acestui an. Totuși, dacă vă mai aduceți aminte, cehii de la Bohemia Interactive ne sfătuiseră astătoamnă să nu mai așteptăm în zadar după sequel-ul lor militar, nevând cum să-l termine înainte de 2005.

Straniul situației însă abia începea să se contureze. Odată cu amânările de care pomeneam mai devreme, au apărut și niște zvonuri picante, cu privire la o eventuală preluare a companiei Codemasters, de către gigantul francez Ubisoft. Asta-n condițiile în care, cu doar câteva zile mai devreme, francezii licitaseră și pentru un alt publisher de calibru din Marea Bri-

tanie: Eidos! Da-da, cei care ne răsfățau cândva cu atâtea și-atâtea jocuri superbe, sunt acum într-o situație destul de nasoală, așteptând oferte din partea unor firme ca Microsoft, Sony și Electronic Arts (Ubisoft părând să fi ieșit din competiție, după reacția negativă a acționarilor săi).

Dar ca să revin, în cazul în care Codemasters vor ajunge într-adevăr la o înțelegere cu gigantul francez, am putea asista la câteva schimbări interesante, a-

propo de viitorul seriilor **Colin McRae** și **Race Driver...**

sau poate chiar

la învierea unor mărci mai vechi de ale englezilor? Eh, rămâne de văzut. Cel puțin pe moment, e destul de sigură lansarea lui **CMR 2005** chiar în cursul lunii septembrie, iar seria **Club**

**Football 2005** i se va

alătura sprintenă, cam o lună mai târziu.

FRAG YOU!

serban@pcgames.ro

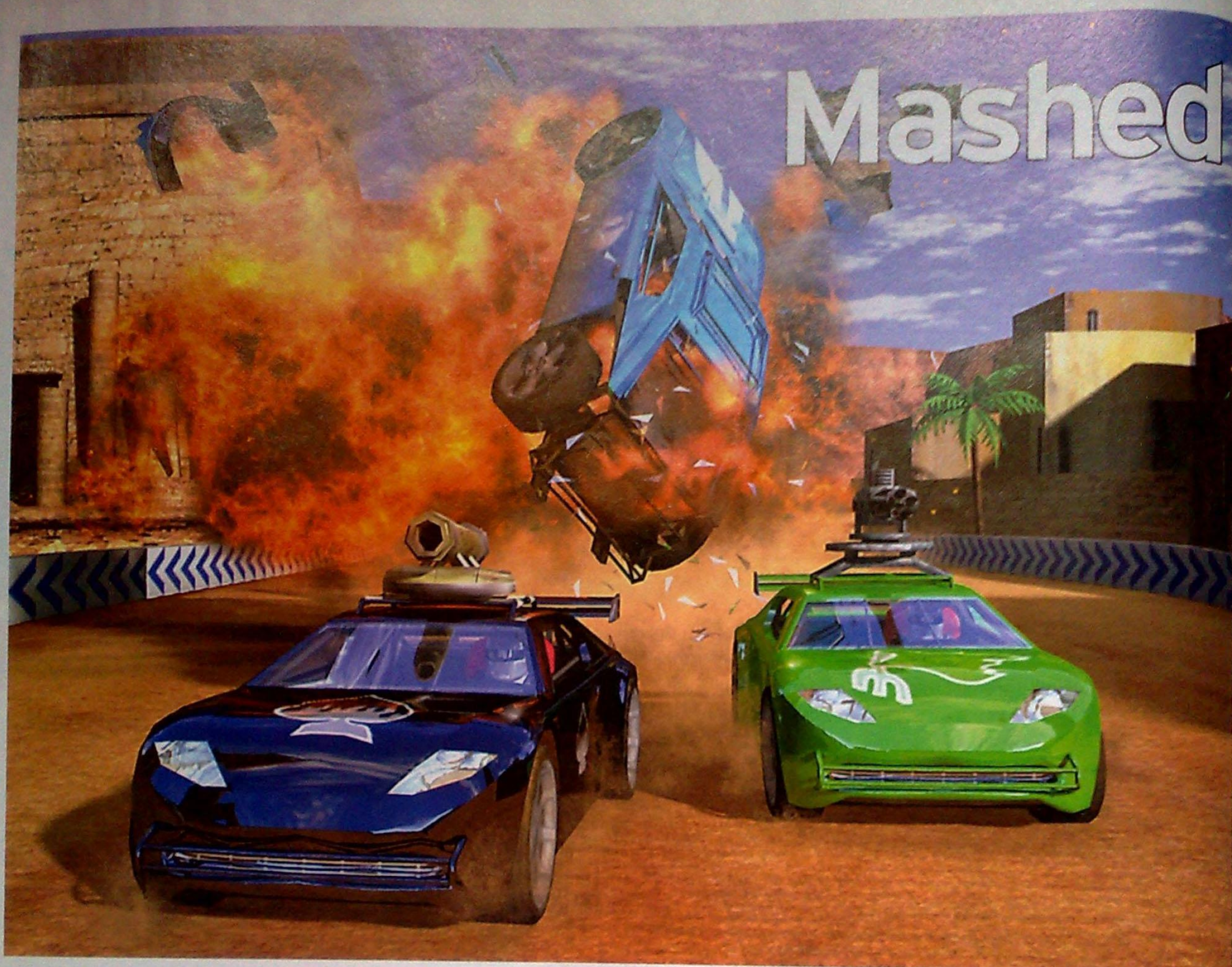
### CUPRINS

Mashed ..... 72

Chaos League ..... 74







**Când ai jucat ultima oară ceva care să te bucure prin însăși simplitatea gameplay-ului, care să-ți aducă aminte de epoca clasicelor jocuri Arcade și, la urma urmelor, de copilărie?** Dacă te pregăteai să sari în picioare și să urli "NFS: Underground", fă bine și șezi locului, pentru că despre alt soi de Arcade-uri am de gând să povestesc în continuare

Încă și acum mă mai trezesc uneori chicotind în sinea mea, la amintirea unor joculețe ca **Micro Machines**, **Death Rally** sau **Ignition** – titluri care au consacrat practic genul jocurilor de curse Arcade top-down, oferindu-ți acea distracție "old-school" de cea mai înaltă puritate: fără povești răsuflăte, fără strategii ascunse, doar tu și mașinuța ta buclucașă, condusă de undeva din al șaptelea cer. În ziua de azi, un astfel de joc ar trece probabil neobservat sau ignorat de marile companii obsedate doar de profituri sigure. Dar iată că s-a găsit totuși cineva să scoată capul deasupra turmei, fluturând timid o cutie pe care scrie, cu litere strident colorate, "**Mashed**". Mai exact, e vorba de producătorul Supersonic, despre care nu mică mi-a fost surpriza să descopăr că are în componența sa o parte din echipa care a creat și clasicul **Micro Machines 2**.

La o primă vedere, **Mashed** dispune de toate ingredientele necesare unui astfel de joc: e simplu, distractiv, plăcut ca aspect, și fără elemente care să-ți agrezeze simțurile sau să te scoată din sărite. Dacă ai apucat

vreunul dintre titlurile amintite mai sus, vei constata că trupa de la Supersonic s-a inspirat câte un pic din fiecare. Ca stil de gameplay, reguli de joc, control al mașinii și feeling de ansamblu, **Mashed** se apropie cel mai mult de seria **Micro Machines** (1994-1995) a celor de la Codemasters. Cursele le urmărești de undeva de sus, doar că de data aceasta zoom-ul variază în mod dinamic, perspectiva lărgindu-se pe măsură ce mașinile se distanțează între ele. Există, desigur, și o limită: atunci când o mașină rămâne prea în urmă, e

scoasă automat din cursă, iar cei rămași se luptă mai departe pentru poziția fruntașă – câștigătorul fiind cel care, în mod similar, reușește să ia un avans suficient de mare. Partida însă nu se încheie aici, această goană eliminatorie repetându-se de nenumărate ori pe parcursul unei curse, concurenții primind sau pierzând puncte, în funcție de fiecare clasare intermediară. Deci, până aici, nimic nou pentru jucătorii de **Micro Machines**.

A doua sursă de inspirație, **Death Rally** (1996), se face simțită





**ROZUL: CULOAREA MORTII** Asta ca să vezi ce se-ntâmplă când te pui cu homobisexualii



**PÂRTIEEE...** că m-așteaptă în vale lăzile cu "prieteni-știe-de-ce"

de îndată ce culegi un power-up. Pentru că nu ajunge doar să cunoști traseul și să conduci bine, ci mai trebuie să-ți și vânez adversarii cu pricepere, dacă nu vrei să ajungi carne de tun, minigun și așa mai departe. Sub acest aspect, **Mashed** a îmbogățit cu dărnicie arsenalul modest din **Death Rally**, power-up-urile împrăștiate pe traseu conținând acum și mortiere, rachete ghidate, un soi de "flash bomb", mine de teren, uleiuri derapante, aruncătoare de flăcări și tot felul de butoaie explozive pe care le poți folosi cu încredere, pentru a scăpa de urmăritori. Sigur că, în toiul acțiunii, ochirea și șofatul nu prea se împacă, o bună parte din distracție venind tocmai din cascadoriile și distrugerile involuntare ale oponentilor și a mediului înconjurător. Nu în ultimul rând, influența jocului **Ignition** (1997) se face și ea simțită în **Mashed**, îndeosebi sub aspect vizual și al unui anume... "ceva" greu de definit, dar care, pe tot parcursul jocului, m-a trimis mereu cu gândul la simpaticul său verișor născut acu' șapte ani de zile.

Poate ar fi trebuit să amintesc și despre existența unei a doua perspective de joc în **Mashed**, din spatele mașinii, care e activată în mod automat atunci când începi o cursă solitară contra-timp. Însă, pe mine unul, nu m-au tentat câtuși de puțin genul acesta de curse, jocul fiind clar gândit pentru distracția în grup. Apropos de asta, m-a amuzat și site-ul oficial al jocului, unde ți se recomandă în mod expres să te îndopi cu niște beri și "alți stimulenți" (mai mult sau mai puțin halucinogeni) procurați de la colțu' străzii, înainte să te bagi în joc. Poate așa se explică și mișcările haotice ale camerei, din timpul unei curse. Sincer să fiu, n-am încercat rețeta lor cu "bere, **Mashed**, bere, **Mashed**, sambuca flambată, **Mashed**, și de la capăt"; dar după o noapte întreagă de gaming

la **Supersonic**, probabil mi s-ar fi părut mult mai naturale mișcările – de altfel amețitoare – ale camerei... Știi cum e: nu prea-i plăcut să te trezești dimineața "totally mashed", când ai mai avea și câte ceva de lucru în ziua respectivă.

Până aici, toate bune și frumoase: cu asemenea înaintași de vază și un gameplay distractiv la culme, ai putea crede că **Mashed** e un succes desăvârșit. Ei bine, cu mare regret trebuie să spun că nu-i nici pe departe așa. Pentru că jocul clachează lamentabil la capitolul multiplayer – adică tocmai acolo unde ar fi trebuit să exceleze! Aici problemele sunt două la număr, mari și late: în primul rând, **Mashed** nu oferă nici un suport pentru rețea locală (LAN) sau jocul prin Internet, putând fi jucat doar pe același calculator de până la patru jucători. Ca și cum asta nu ar fi fost de ajuns, doar unul dintre cei patru poate folosi tastatura, în timp ce restul sunt invitați să vină echipați de acasă cu propriul gamepad. Așa că, până la urmă, toată distracția pe care o oferă se duce pe apa Sâmbetei, din moment ce nu te poți bucura de ea decât în singleplayer – simpatic... dar numai pentru o vreme. Or fi fost ele, **Micro Machines**, **Ignition** sau **Big Red Racing** bestiale la vremea lor; dar nu cred că aș mai fi dat doi bani pe ele, fără multiplayer-ul lor demential.

De altfel, nici **Mashed** nu e un joc deloc rău, însă dezamăgește profund tocmai prin lipsa acestor

funcții elementare. Și, la mai bine de zece ani de la inventarea lor, deja, e un lucru ce nu mai poate fi iertat sau trecut cu vederea. Păcat.

FRAG YOU!

serban@pcgames.ro

**PC Games Forum**  
http://www.pcgames.ro/forums

## Punctaj MASHED

**PRODUCĂTOR**  
Supersonic

**DISTRIBUTOR**  
Empire Interactive

**PREȚ**  
cca. 30 euro

**VÂRSTĂ**  
de la 12 ani

**MULTIPLAYER**  
Rețea -  
Internet -

### PRO & CONTRA

- + Distracție garantată, în stilul **Micro Machines**
- + Diversitate bunică de trasee și mașinuțe
- Lipsa suportului pentru LAN / Internet
- Mișcările haotice ale camerei

GRAFICĂ	71%
SUNET	67%
CONTROL	75%
ATMOSFERĂ	74%
DESIGN	78%
MULTIPLAYER	59%

# 71%

**NECESAR**  
CPU 1 GHz  
256 MB RAM

**RECOMANDAT**  
CPU 1,4 GHz  
512 MB RAM

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:  
**MICOR MACHINES**  
**DEATH RALLY**

**KING OF THE HILL**, răsplătit cu două frag-uri și un laser-guided bomber gizmo







Cu câteva titluri sportive ca **Cycling Manager** sau **Pro Rugby Manager** la activ, tânărul producător francez **Cyanide** ni se înfățișează acum sub forma unei viziuni fantastice, în care ne invită la un fotbal american haotic, fără reguli, fără fair-play, dar plin de brutalitate și... magie



**P**e când la Atena erau în mare vogă performanțele extraordinare ale românilor de la Jocurile Olimpice, șorice-lul meu alerga puțin cam buimac printr-un alt soi de competiție, impropriu spus sportivă. Jocul francezilor de la Cyanide se vrea a fi o "strategie sportivă" cu elemente de role-playing, pornind de la conceptul fotbalului american și zburând cu el departe de tot, peste mări și țări (nu, nu chiar în Rusia), până într-un tărâm fantasy scăldat în culoare, magie și huiduielile unor galerii de spectatori însetați de spectacol. Vorba 'ceea: sanguis et circensis!

Spre deosebire de îndepărtatul său văr american, **Chaos League** se remarcă printr-o lipsă aproape totală a regulilor și fair-play-ului, echipele recurgând în mod cât se poate de natural la violență, magie, dopaj, huliganism ori mituirea arbitrilor înainte de meci, pentru a-și spori șansele de victorie. Victorie care, cel puțin teoretic, se obține prin punctarea cât mai multor Touchdown-uri, adicătealea spulberarea defensivei adverse și aducerea mingii până dincolo de linia de fund. Practic însă cea mai mare parte a timpului ești ocupat cu... invalidarea adversarilor, prin manevre de o brutalitate direct proporțională cu suma depusă în contul de pensii al arbitrilor (pentru a trece cu vederea

micile nereguli de pe teren) sau cu măsura în care reușești să atragi spectatorii de partea ta – și aceștia putând să-ți facă viața mult mai ușoară... sau dimpotrivă, te poți trezi bombardat din tribune cu tot felul de fructe, legume și sticlute incendiare, dacă nu le satisfaci apetitul masochist.

Iar dacă spuneam că jocul se desfășoară într-o lume fantasy, înseamnă că și jucătorii sunt de o natură mai aparte: eroi umani, mercenari, orci, goblini, elfi, treeants și tot felul de orătăni undead, toate se înfruntă la grămadă, în cea mai haotică ligă para-sportivă de când lumea și pământul. Bine acum, să nu-ți închipui că toate meciurile sunt





chiar o amestecătură inter-rasială de nedescris, pentru că fiecare echipă are specificul ei. Există în total cam zece rase, iar pentru fiecare dintre ele se recomandă o strategie de joc aparte. La stabilirea ei, va trebui să ții cont și de specializările jucătorilor (linebacker, lineman, quarterback, receiver), respectiv de skill-urile sau magiile pe care le poți folosi în teren. Eh, dar partea nasoală e că, până să ajungi să stăpânești aceste strategii, îți vor ieși peri albi! Nu de-alta, dar interfața e extrem de încărcată și greoaie, iar toate simbolurile și butonașele ce împânzesc marginile ecranului nu prea te ajută cu mare lucru, în privința acomodării cu ineditul sistem de joc și (ne)regulile lui **Chaos League**. Prin urmare, dacă vei avea curiozitatea să-l încerci, nici să nu te gândești să intri în vreo partidă, fără să parcurgi cele 12 tutoriale minuțioase.

Tot în sprijinul începătorilor (dar și al perfecționiștilor), există două moduri suplimentare de joc, în afară de cel normal, în timp real. Primul e modul turn-based – în care fiecare echipă își stabilește acțiunile în mod alternativ; iar celălalt e un compromis între primele două, fiind numit cât se poate de sugestiv "Active Pause". Fiind totuși vorba de un joc cât de cât sportiv, ar fi bine să optezi pentru modul real-time, eliminând pe cât posibil pauzele lungi și dese.

Problema este că nici sistemul de control propriu-zis al jucătorilor nu este mai grozav decât interfața grafică, cele două formând o combinație fatală ce riscă să-ți taie orice poftă de schilodire a adversarilor. Și e chiar păcat, pentru că jocul ăsta mustește de originalitate și idei, mai ceva ca pivnițele ardelenilor de grupări etilice. Conceptul în sine e atât de interesant și straniu, încât mi-au trebuit câteva partide bune, până să-mi dau seama care cu ce se mănâncă. La început, până și simpla lovire sau înhățare a balonului țuguat e o provocare. Ulterior, dificultatea se mută

în a te poziționa și a te mișca eficient în teren sau a răspunde prompt atunci când mingea părăsește dintr-o dată zona de măcel și aterizează în brațele unui Receiver advers, care se apucă să alerge ca bezmeticul spre zona ta de "pedeapsă". Cât despre stăpânirea interfeței... asta deja e o artă!

**Chaos League** e genul de joc în care nu primești nimic de-a gata, toate regulile, sistemele și subtilitățile sale trebuind învățate aproape de la zero. Satisfacția vine destul de târziu, iar acesta e poate cel mai mare necaz al jocului – nu mulți fiind cei care vor accepta să-i dea o șansă și, cu atât mai mult, cei care vor ajunge să joace cu plăcere în meciurile și ligile online, ori să câștige turneul din singleplayer. Eu unul nu pot spune că ador jocurile sportive cu mingea, pucul sau alte obiecte potențial vătămătoare, cu câteva excepții demult apuse. Dar dacă ești un fan al fotbalului american (sau măcar al rugbyului) și, în același timp, al atmosferei fantasy, vei avea cu siguranță o surpriză plăcută din partea lui **Chaos League**.

De fapt, tot plăcută a fost surpriza și din punctul meu de vedere, dar nu atât în privința distracției pe care mi-a oferit-o, cât mai ales a conceptului său revigorant. Îmi pare rău doar că n-am apucat să-i acord mai multă atenție și-am pierdut în schimb vremea cu tot felul de "panarame" rusești; dar **Chaos League** merită cu siguranță încercat dacă ai ocazia și – cu atât mai mult – dacă ești genul care

## Punctaj CHAOS LEAGUE

**PRODUCĂTOR**  
Cyanide Studio

**DISTRIBUTOR**  
Digital Jester

**PREȚ**  
cca. 45 euro

**VÂRSTĂ**  
de la 12 ani

**MULTIPLAYER**  
Rețea - 2  
Internet - 2

### PRO & CONTRA

- Concept original și idei cu carul
- Realizare vizuală distractivă
- Interfață mult prea încărcată
- Dificultate foarte ridicată

<b>GRAFICĂ</b>	84%
<b>SUNET</b>	78%
<b>CONTROL</b>	68%
<b>ATMOSFERĂ</b>	73%
<b>DESIGN</b>	85%
<b>MULTIPLAYER</b>	77%

# 77 %

**NECESAR**  
CPU 800 MHz  
128 MB RAM

**RECOMANDAT**  
CPU 1,4 GHz  
512 MB RAM

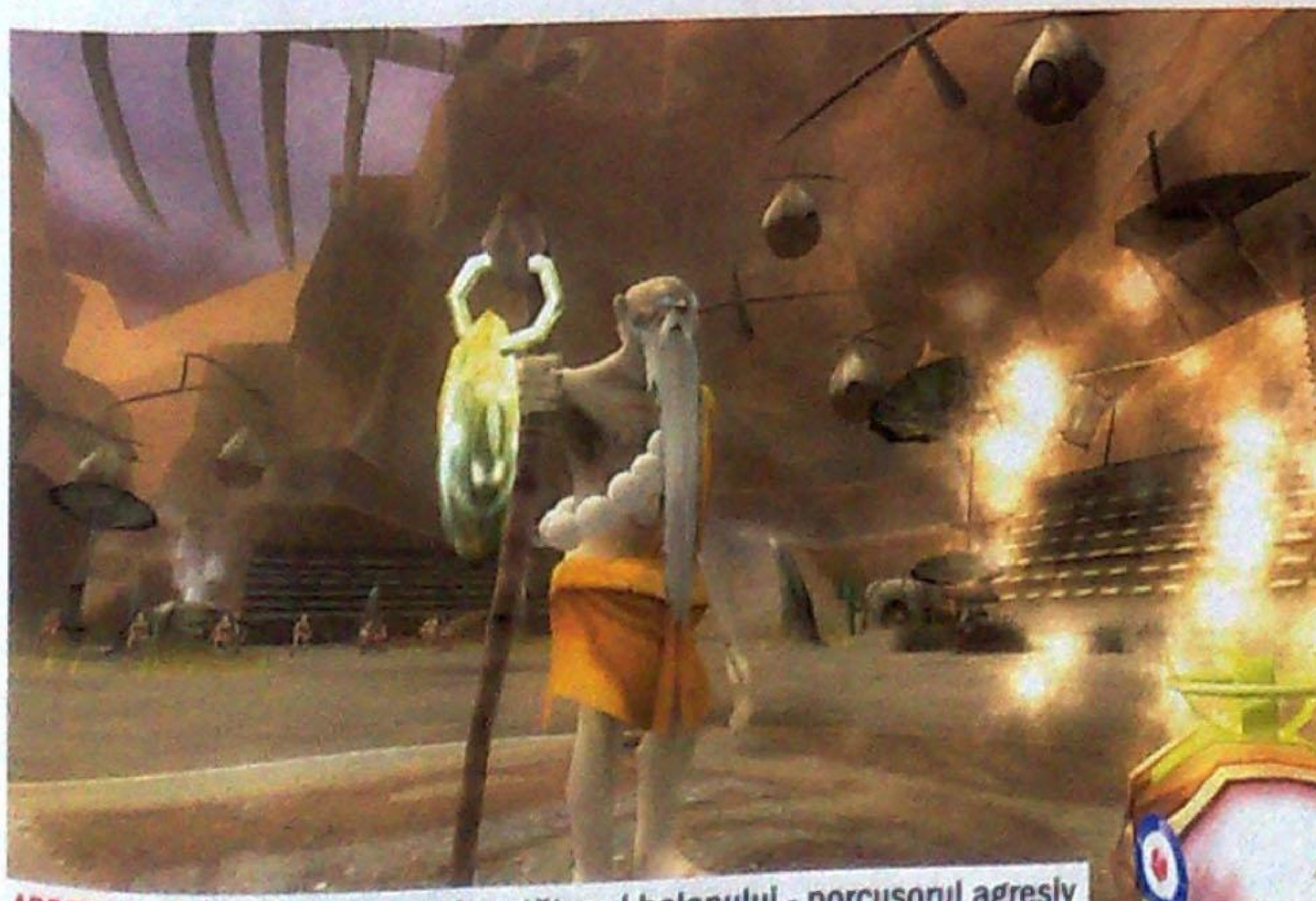
**JOCURI ASEMĂNĂTOARE:**  
MADDEN NFL  
PRO RUGBY MANAGER 2004

apreciază originalitatea și prospețimea conceptuală, tot mai rar întâlnite în jocurile din ziua de azi.

FRAG YOU!

serban@pcgames.ro

**PC Games Forum**  
http://www.pcgames.ro/forums



**ARBITRUL CORUPT** și sărmanul purtător al balonului - porcușorul agresiv



**DU-TE BRE' VEZI-ȚI DE TREABĂ**, până nu-ți dau o copită! De unde fault, mânca-ți-aș?



# Braconaj Virtual și plantații de bumbac



**C**ând am văzut știrea pe net, mintea mi-a zburat cu o urgență rău prevestitoare tocmai la Doctor Alban (acel individ de culoare exotică ce ne încânta auzul slab dezvoltat în perioada post-revoluționară cu piesa Africa). În combinație cu Rammstein, ce îmi spărgea timpanele la o oră târzie de noapte, mi-a aprins un etern zâmbet malefic pe figură mi obosită. Încheind tradiția mult apreciată de a vâna teroriști (în marea lor parte musulmani și ruși morți de beți) prin toate colțurile lumii în pielea unui machoman american, copie fidelă a unui Brad Pitt cu mușchi de Arnold, Exileworks Inc. au găsit o nouă metodă

inovativă și absolut legală de a promova cele mai sumbre tentații cu care natura l-a procopsit pe om.

Braconajul. Errr... vânătorearea de animale neajutate, pe cale de dispariție din cauza unei naturi nesuferite care i-a luat omului blana ca să moară de frig, dar i-a pus cu drag Rocket Launcheru' în mână, este centrul viitorului joc anunțat de Exileworks. Pe numele său Poacher, jocul de față (sau de viitoare față) ne va cadorsi cu multe MULTE arme și ne va trimite pe meleaguri africane, în mijlocul triburilor de indigeni și în mijlocul unor turme de animăluțe yummy pe care le putem măcelări. Oh my God, I am drolling right

now. Asta înseamnă că voi reuși, în sfârșit, să vânez propriul meu tigr, să îi atârni blana în cui și să le rîd în nas autorităților somaleze, zbierând în gura mică: "n00bs, v-am luat tigrul! Si leul! Și bumbacul cules cu atâta trudă! I own you!!!"

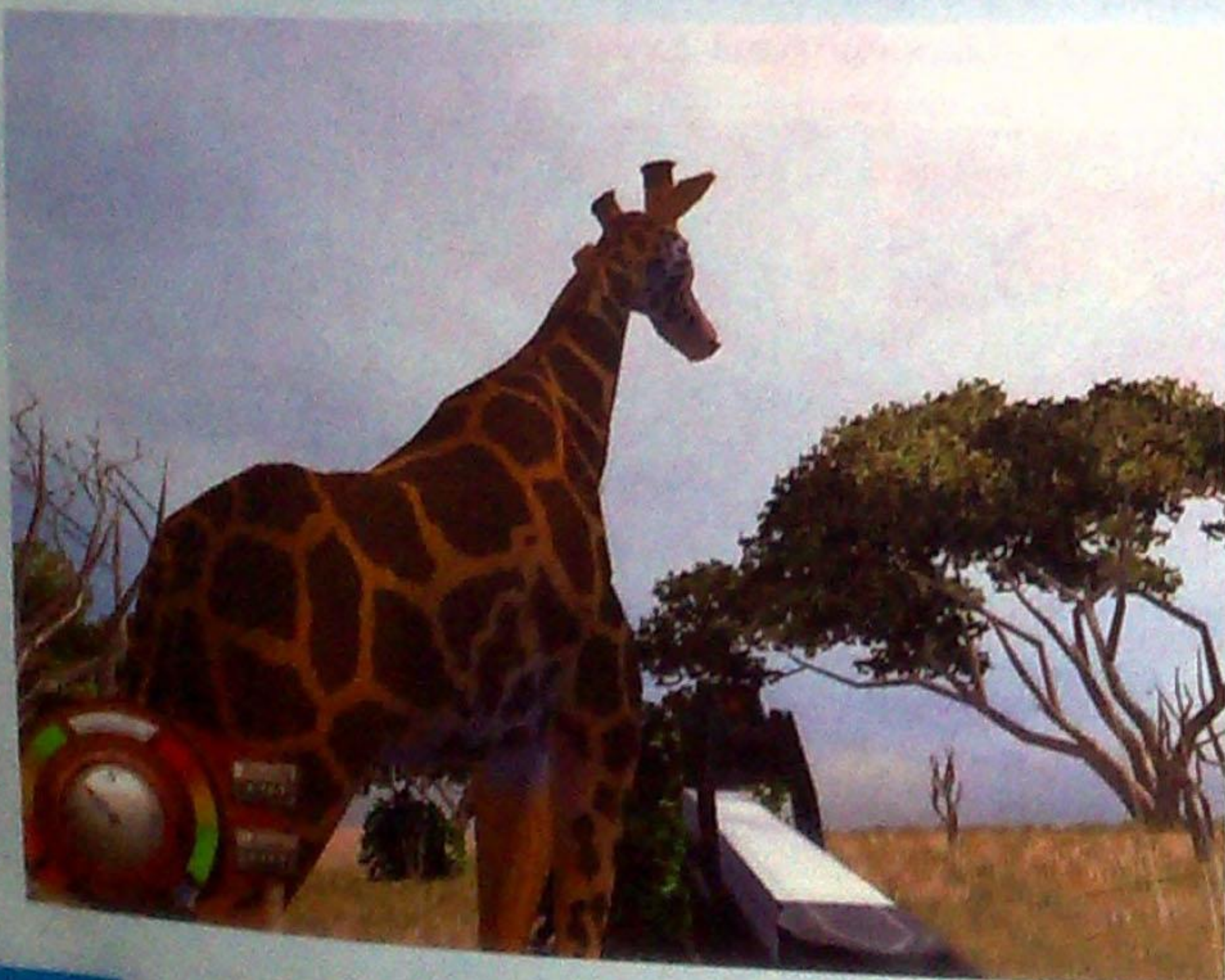
Acuma, serios vorbind, cine ar scoate pe piață un asemenea joc? Deer Avenger da, acela a fost cu adevărat amuzant. Însă Poacher nu face decât să pună dej'tu pe rană, oferind publicului un surrogat de violență, Animal Planet și urși Panda discriminați pentru că nu sunt găini. Și, în loc să ne înfățișeze tigrul în toată splendoarea lui, nevinovat, inocent și harmless, ni-l prezintă drept o brută însetată de sânge, al cărui unic gol în viață este să pape gazeluțe, brânză cu lapte și tochitură moldovenească. Ah, da, și să doarmă cu burdihanul la soare. Ca Stokky. Păi bine, domnilor, e frumos ce faceți? J'accuse! Să lăsați voi afară din joc înfricoșătorii hârciog, mortalele cârțițe și, cel mai rău și mai rău, the dreaded CACTUS? Acestea sunt adevăratele pericole ce pasc omenirea (nu pasc iarbă, cows do that) și voi vă legați cu nerușinare de bieții tigri? Nu-i frumos, bre, nu-i frumos.

**PC Games Forum**

<http://www.pcgames.ro/forums>

FRAGENSTEIN

paul@pcgames.ro





# Hercules

**FII DJ.  
FII DJ ADEVĂRAT.  
FII DJ ADEVĂRAT LA UN PREȚ ADEVĂRAT.**

## DJ CONSOLE



panou spate



panou față

**ACASĂ**

**LA PETRECERE**

**ÎN CLUB**

Revoluționara Hercules DJ Console îți oferă acces la toate instrumentele unui DJ profesionist, fără a fi nevoie să cari lăzi de discuri. Doar conectezi laptopul sau PC-ul, niște boxe și începi. Dacă vrei, conectezi căștile sau microfonul și ești un DJ de nivel profesionist acasă, la o petrecere sau la club. Tot ce ai nevoie este aici!

- Plays Mp3's, WMA, .Wav, CD's
- Includes 24 bit sampling, 48KHz USB sound card
- 6 independent outputs - surround sound ready
- Stereo line inputs
- Midi in/out, General Midi
- Optical & co-axial SPDIF input/output
- Bundled with a large suite of DJ software
- Compatible with some other DJ software
- 43 assorted buttons, wheels, knobs, high quality ALPS faders

- Durable ABS plastic carrying case converts to slip-proof base, shoulder strap
- Phosphorescent keys allow you to see control surface in low light
- Loop sample, cue, match beats, cross fade, scratch, EQ, effects, change pitch, quick search for songs
- Monitor while playing, talkover attenuation
- 102dB ADC, 106dB DAC
- USB 2 & 1 compatible
- ASIO 2.0 compatible



## THE HERCULES DJ CONSOLE...UNREAL!

**149 €\***

Unic importator:  
Ubisoft România  
Str. Siret nr. 95,  
Sector 1, București  
Tel.: 021-5690600  
Fax: 021-5690601  
e-mail: sales@ubisoft.ro

[www.hercules.com](http://www.hercules.com)

\* Preț de vânzare recomandat. Nu include TVA

Produs disponibil în toate magazinele de specialitate

**best**  
computers

**DC**  
DEPOZITUL DE CALCULATOARE

**Ultra PRO**  
Computers

**SENORG**  
ROMANIA SRL

**alliance**  
computers

**divertA**





# Sisteme de răcire Aerocool(II/III)

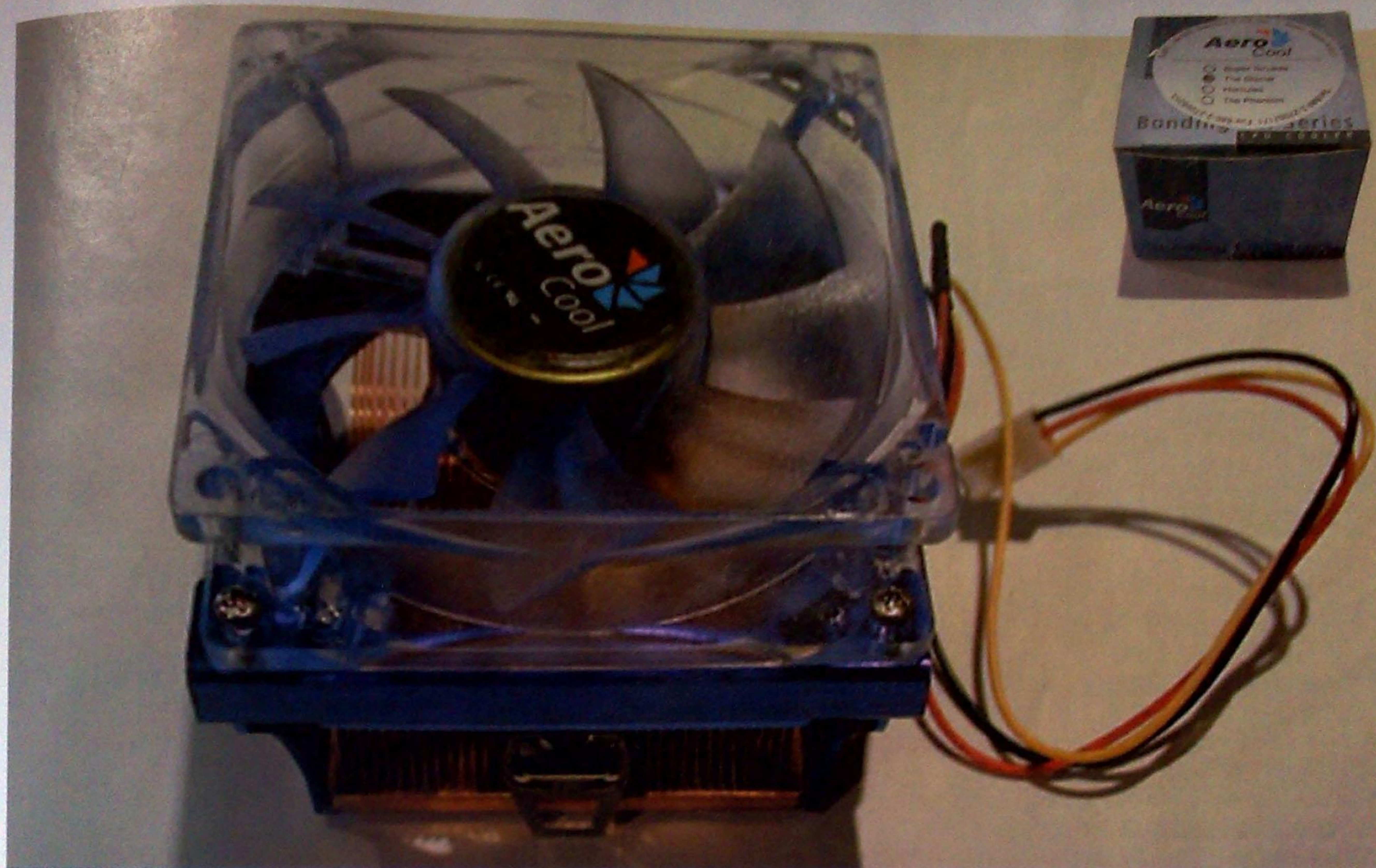
Continuând articolul început luna trecută, trecem în revistă noua gamă de ventilatoare Aerocool, care mai ușurează munca procesorului pe timpul zilelor toride de vară



Modelul DP-101

**A**cest model se remarcă prin arhitectura clasică, obișnuită chiar. Ambalajul este însă la fel de impozant și de rezistent ca în cazul celorlalte modele. La fel ca Extreme și acesta sosește în cutie de plastic. Partea de răcire pasivă este confecționată din cupru masiv, peste care vine aplicat un ventilator cu diametrul de 8 cm împodobit cu LED-uri albastre. Turația de 3400 rpm conform datelor de fabrică produce un zgomot de 34dB. Acesta poate fi redus prin folosirea unui potențiomtru sau dacă în loc de 12 V îi acordăm doar 5 V. Pentru efectuarea acestei operații n-ar strica însă olecă de experiență în domeniul electronicii, altfel tot ce vei obține este un mini foc de artificii și un procesor bine prăjit. Un lucru pozitiv a fost protejarea suprafeței de contact cu procesorul cu un abțibild albastru. Chiar dacă unii "specialiști" se încăpățânează să monteze sistemele de răcire pe procesor fără să îndepărteze acest abțibild, este bine de știut că această bucățică de plastic a fost concepută pentru protejarea suprafeței în timpul transportului și nu în timpul funcționării. Așa că, înainte de montarea coolerului îndepărtați peticul





autoadeziv. Un minus ar fi sistemul de montare a părții pasive de răcire, de tip 2x1. Chiar dacă în timpul testelor n-am observat o deplasare a acestuia ar fi fost mai sigură folosirea sistemului 2x3.

#### Extreme

Seamănă cu modelul anterior, cel puțin la prima vedere. Partea pasivă este identică, doar ventilatorul diferă: are o turație de doar 2600 rpm producând un zgomot de 30 dB. O informație importantă pentru împătimitii modding-ului este faptul că pe lângă LED-urile albastre, producătorii au montat palete portocalii conferind astfel acestui cooler un aspect extravagant. Și aici întâlnim abțibildul protector.

Recomand mai degrabă acest model decât Glacier-ul, nu din cauza exteriorului interesant (care nu cucerește simpatia tuturor), ci din cauza sistemului de montare 2x3. În plus, acest model poate fi montat deopotrivă pe procesoare

AMD, cât și pe chip-uri Intel. Cablul de alimentare este deosebit de lung, trăsătură care se dovedește a fi utilă dacă nu alimentăm cooler-ul direct de pe placa de bază.

Din păcate, nici în cazul acestui model nu putem monta / demonta coolerul folosind șurubelnița, astfel cei cu mâini mai mari s-ar putea să se lovească de anumite probleme în timpul efectuării acestor procese. Dacă însă am reușit să-l montăm, procesorul este stabil și se ține bine cu a lui jumătate de kilogram.

Cu acest model am obținut cele mai bune rezultate, ceea ce nu contează foarte mult, diferențele fiind de doar câteva grade. Raportul preț calitate este unul bun, singurul minus fiind multitudinea de culori. După cum ziceam, nu toți vor să-și bage un papagal în calculator.

#### AATK0188 II

Ultimul model iese din rând. Acesta este mult mai ieftin decât

celelalte modele, aplicându-se regula conform căreia prețul este direct proporțional cu calitatea. Partea pasivă este confecționată în întregime din aluminiu. Este însă o trăsătură pozitivă deoarece nivelul zgomotului produs de ventilatorul care funcționează la 2600 rpm nu se ridică decât la 28,7 dB. Realizarea nu este tocmai rea, dar și aici am avut anumite probleme cu montarea. Din modelul primit la testare a lipsit un șurub, însă nu ne-am făcut probleme presupunând că celelalte trei șuruburi reușesc să mențină stabil construcția. Ne-am înșelat însă: până nu am completat lipsa cu un șurub mai mare decât celelalte trei, întregul cooler a tremurat și a scos zgomote ciudate.

Problema cea mai mare a fost însă montarea. Chiar dacă avem de-a face cu sistemul 2x3, bara este prea rigidă. Dacă n-ar fi existat pe o parte o teșitură pentru șurubelnița probabil nici nu l-am fi putut monta. Nici demontarea n-a fost mai ușoară, degetele noastre fiind cea mai bună dovadă (din fericire procesorul și-a păstrat toate cele patru colțuri). Toate celelalte modele au venit însoțite de pastă termoconductoare argintie ambalată într-o seringă de plastic. Acest model n-a mai primit decât pastă albă obișnuită, ambalată în punguță. Din păcate, acest model n-a reușit să mă convingă nici din punct de vedere al performanței și nici din punct de vedere al dotărilor.

La sfârșit, pot să spun că am fost foarte mulțumit de modelele HT-101, DP-101 și Extreme. Acestea au o performanță remarcabilă, aspect plăcut și o finisare de calitate. Și celelalte două îndeplinesc scopul pentru care au fost făurite, dar când vine vorba de tuning se dovedesc a fi însă prea puține.

Chiar dacă în general mi-au lăsat o impresie bună, trebuie să recunosc că nu mi-aș schimba Falconrock-ul pe vreuna din ele.



# Microsoft IntelliMouse 4.0

Una dintre cele mai importante noutăți ale noii generații de mouse-uri high end produse de Microsoft este așa numitul Tilt Wheel. Cu ajutorul acestei noi tehnologii atât în cazul lui IntelliMouse Explorer 4.0, Wireless IntelliMouse Explorer 2.0 și Wireless Optical Mouse 2.0, putem efectua scroll-ul orizontal mișcând roțița în stânga sau în dreapta. Datorită înlocuirii sistemului mecanic de urmărire a roțiței cu unul optic a dispărut și sentimentul fragmentării. De asemenea, datorită îmbunătățirii tehnologiei IntelliEye, în cazul variantelor wireless consumul energetic a fost redus considerabil. Conform statisticilor întocmite de MS, un set de baterii de acum nu ține numai trei săptămâni, ci șase luni. Design-ul rozătorului este impecabil, fiind o adevărată plăcere să-l iei în mână. În afară de varianta wireless care este tapitată cu piele neagră, celelalte modele au primit un înveliș lateral de cauciuc. Noul design transformă șoricelul într-un obiect de decor veritabil sau chiar într-o sperietoare de ciori a LAN party-urilor. Construcția este deosebit de ușoară, astfel încât nici variantele wireless nu devin supraponderale în urma introducerii bateriilor.

Totuși, butoanele puteau fi mai reușite pentru banii pe care trebuie să-i scoți din buzunar pentru o astfel de bijuterie. De exemplu, pentru a atinge butonul stâng lateral trebuie să-ți întinzi degetul mult în față. Un

alt minus ar fi asocierea apăsării butoanelor cu sunetele specifice. De multe ori, nici nu simți că, după ce ai apăsă butonul, acesta se întoarce la poziția inițială după care apăsându-l din nou ajungi la un dublu clic. În tot acest timp se

aude doar un singur clic. Poate că eu am tremurat prea mult din cauza emoțiilor, dar acesta este primul mouse cu care am reușit să fac duble clicuri neintenționate. Ergonomia roțiței este perfectă și nici mișcarea laterală „tilt” nu necesită prea mult efort. În urma eliminării fragmentării,

mouse-ul calculează introducerea de date prin mișcări foarte mici. Astfel, documentele se pot poziționa foarte bine, însă e foarte greu să miști doar un singur rând. Acesta poate fi un minus mai ales în cazul shooter-elor unde jucătorul trebuie să se obișnuiască că orice mișcare mai mare de 2 mm

duce la un tur complet prin arsenal.

Fiecare buton este programabil din software-ul IntelliPoint. Trebuie ținut însă cont că efectul configurării se aplică la nivel global. Adică dacă pe un buton am configurat combinația Alt+Tab și începi să joci de exemplu CS, orice ai configura din setările jocului pe acest buton acesta se va comporta ca Alt+Tab. Pe de altă parte, de opțiunea Tilt putem uita în jocuri, 99% dintre acestea fiind incompatibile cu această nouă tehnologie.

Deși MS IntelliMouse 4.0 este un șoarece excelent, acesta s-a îmbunătățit față de precursor doar din punct de vedere al design-ului și al consumului energetic. Este un mouse excelent pentru cei care caută ceva extravagant pentru aplicațiile de tip office, nu se potrivește însă nevoilor jucătorilor.

FRAG ZAPPA

jocint@pcgames.ro

**PC Games Forum**
<http://www.pcgames.ro/forum>

## Tabel comparativ

	IntelliPoint 5.0	IntelliPoint 4.12
Compatibilitate mouse*	toate mouse-urile MS	doar Wireless Explorer 1
Tilt Wheel	funcțional	nu se poate folosi
Compatibilitate cu sistemul de operare	WinXP, Win2000, MacOS X	toate tipurile de Windows
Configurația butoanelor	restricționat	liber
Configurații separate în funcție de aplicații	nu	da

\* sub Win9x mișcarea lui Explorer 4 este interpretată greșit. Sau este prea lent sau prea fragmentat.

Left button  
Click (default)

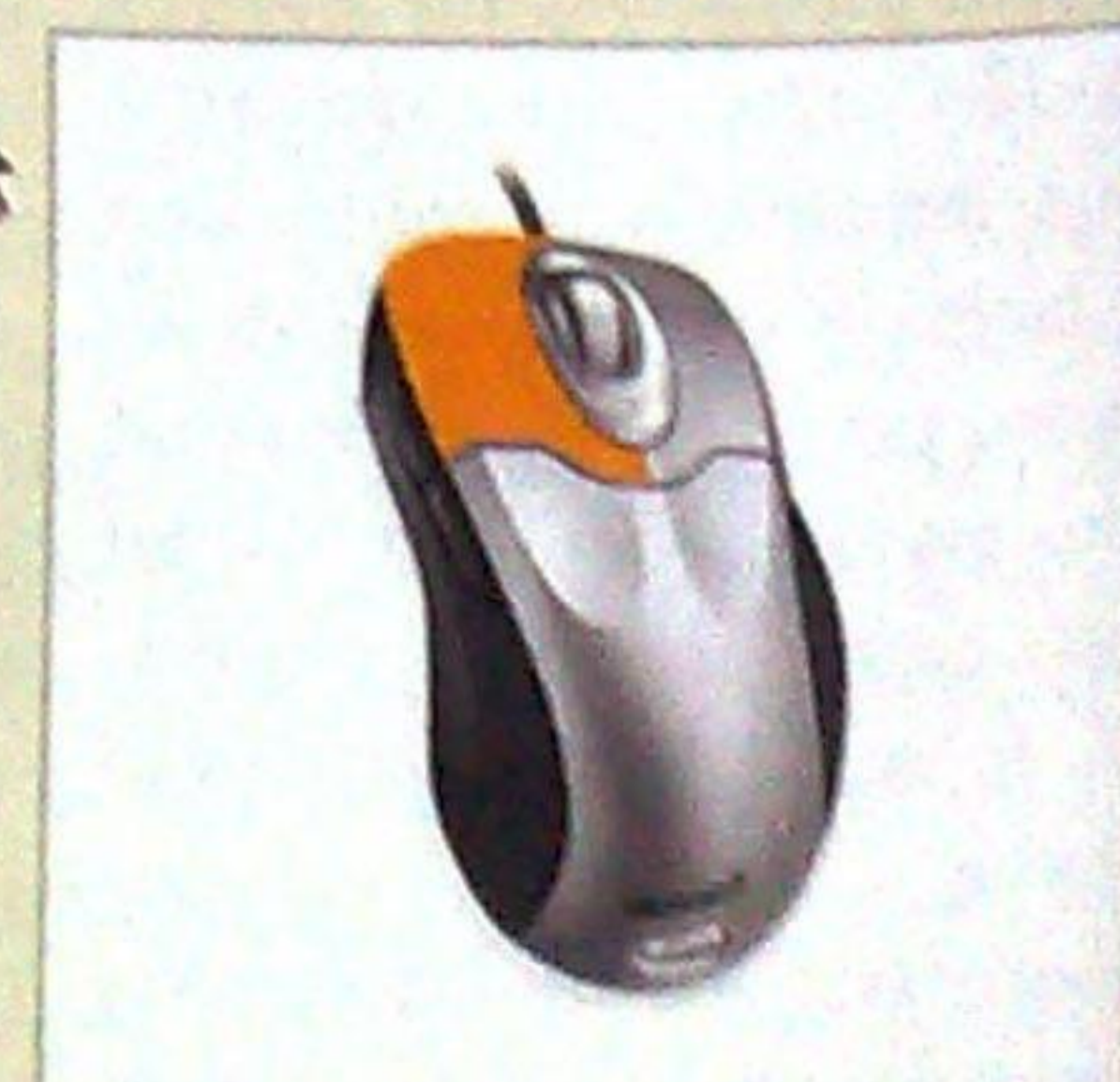
Right button  
Right-click (default)

Wheel button  
Next Window (default)

Large thumb button  
Back (default)

Small thumb button  
Forward (default)

Restore Defaults



Connected device:

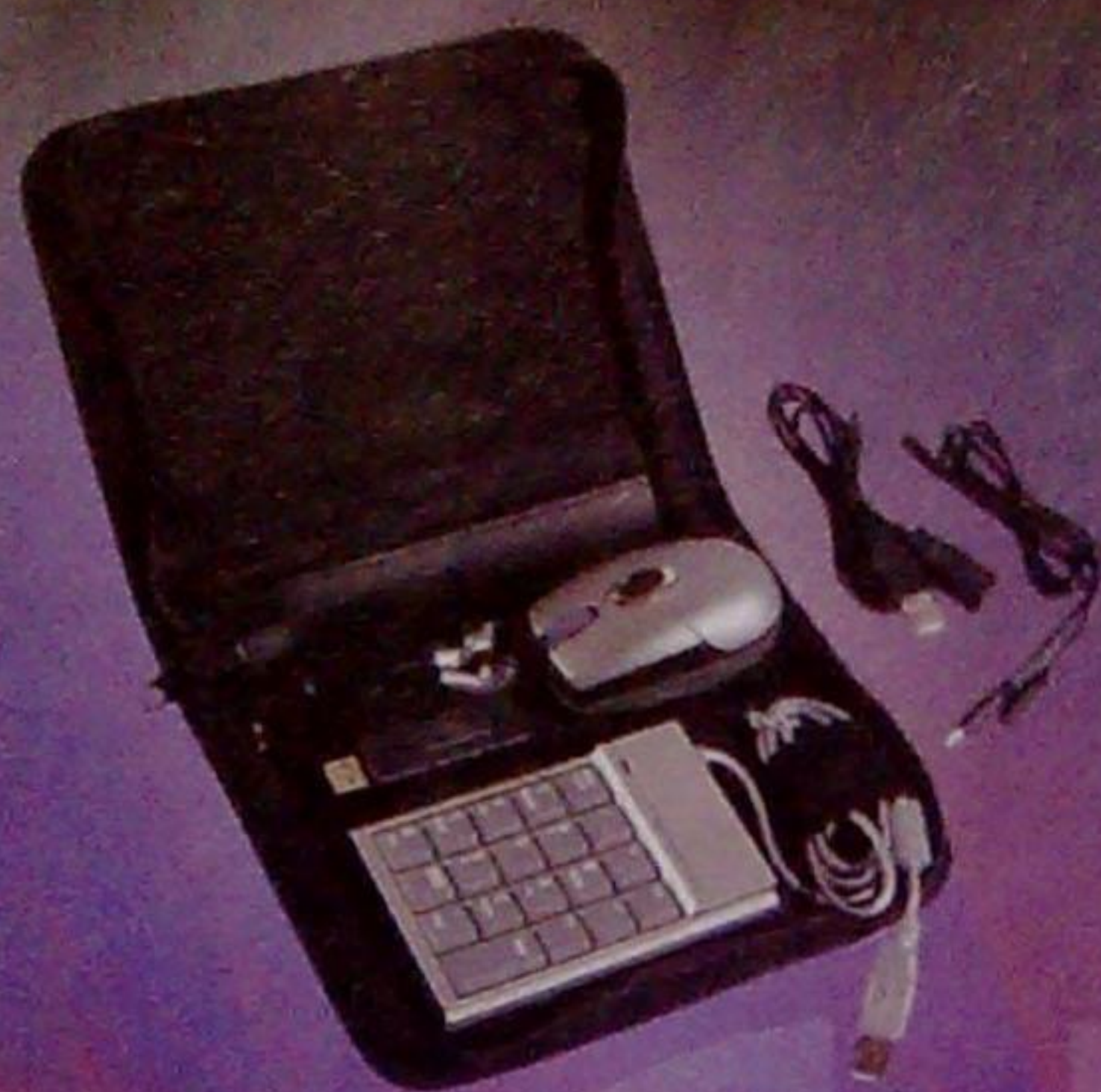
IntelliMouse Explorer 4.0

Microsoft IntelliPoint



# THRUSTMASTER®

www.thrustmaster.com



## Nomads' Wireless Pack

*Soluția ideală pentru libertatea laptop-ului!*

Pachet de 4 accesorii:

- Minimouse optic fără fir, cu acumulatori
- Keypad digital cu două porturi USB integrate
- Câști cu cablu retractabil de 1,2 m
- Geantă compactă de transport



## Top Gun™ Afterburner™ FFB

*Joystick-ul Force Feedback cu throttle complet detașabil.*

Două motoare puternice, 8 butoane programabile, throttle mărime naturală, twisting handle, 60 de funcții programabile, textură cauciuc integrală, rezistență ajustabilă, bază stabilă



## FireStorm™ Dual Power 3

*Autoritatea în gamepad-uri Force Feedback!*

Două motoare puternice, 12 butoane programabile, 2 minitick-uri analogice - control pe 4 axe, textură cauciuc integrală, D-pad 8 direcții

# SENZAȚIA PUTERII!



## Enzo Ferrari™ Force Feedback

*Replica unică a volanului Enzo Ferrari™, compatibilă cu toate jocurile PC de curse*

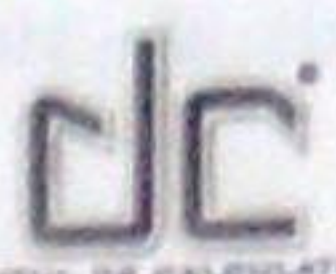
Efecte puternice Force Feedback, 8 butoane programabile, schimbătoare de viteză pe volan, textură de cauciuc integrală, control progresiv al accelerației și frânei prin clapete pe volan și pedale analogice, D-pad cu 8 direcții

**Thrustmaster: perifericele PC-ului tău.**

Pentru toți entuziaștii simulărilor de zbor, simulărilor sporturilor motorizate, ai jocurilor sportive și de acțiune. Chiar și soluții portabile pentru utilizatorii de laptop PC. Thrustmaster - Senzația puterii!

Unic importator: Ubisoft România, Str. Siret nr. 95, Sector 1, București. Tel.: 021-5690600, Fax: 021-5690601, e-mail: sales@ubisoft.ro

Produse disponibile în toate magazinele de specialitate







# Evoluția DirectX

**Ultima generație de plăci grafice ne așterne deja pe monitor scene care nu doar că ne taie respirația, dar ne demonstrează că într-adevăr nu ne mai putem crede ochilor.**

O mare parte se datorează și tehnologiilor software dezvoltate de programatori, încununarea eforturilor acestor maniaci fiind ceea ce cunoaștem azi sub denumirea de Direct X.

**A** Actuala versiune DirectX 9 înșiruie toate instrumentele (sau mai englezește features) necesare redării 3D; astfel, m-am gândit să realizez un nou dicționar 3D. Acest lucru ar fi atras însă după sine și descrierea cel puțin sub formă de schiță a evoluției părții de hardware, deoarece nu există tehnologie vie fără întrepătrunderea componentelor fizice cu partea de software.

Prin urmare, toate acestea ar fi dus la umflarea considerabilă a poveștii de față, așa că m-am gândit să facem un tur amintind cele mai importante tehnologii în funcție de jocurile care le necesitau și să încercăm să ne formăm o imagine de ansamblu.

## Turnurile lui Wolfenstein

Un prim motiv pentru care nu vreau să omit pomenirea celor mai importante momente din bătaia tehnologiilor grafice este unul foarte simplu: încă înainte de apariția DirectX în 1995, a existat redare tridimensională. Și astfel ajungem și la prima întrebare: care a fost factorul care a făcut necesară apariția graficii 3D pe PC-uri și ce a determinat evoluția sa spectaculoasă? Unii dintre voi își amintesc că, spre mijlocul anilor '90, am putut urmări epoca de aur a diferitelor console. Sălile de jocuri erau umplute până la refuz de tineretul vremii care se înghesuia să prindă loc la vreun





simulator sau shooter. Și astfel s-au născut câteva legende precum Ocean, care s-au îmbogățit de pe urma unor pumni cu monezi. Dar nici atunci nu mai era un privilegiu să ai un calculator acasă, cel puțin în vest. Nici de performanța acestora n-aveam de ce să ne plângem, deoarece odată cu apariția generației Pentium s-a produs o adevărată explozie. Configurațiile respective raportate la condițiile de atunci nu erau mai ieftine decât cele din zilele noastre. Și astfel se ivise întrebarea atât în rândul producătorilor, cât și în cel al consumatorilor: dacă are rost să dea adevărate mini averi pentru PC-uri care rămân cu mult în urma performanțelor grafice al unui Sega, de exemplu. Bineînțeles, au existat jocuri care au demonstrat clar că și PC-urile au potențial. Printre acestea se numără **Wolfenstein 3D** din 1992, respectiv **Doom** din 1994. Foarte mulți și-au cumpărat primul computer tocmai datorită revoluției reprezentate de apariția celor două titluri ajunse legendare. Aceste excepții însă nu puteau altera răspunsul care era evident: PC-ul de atunci (și din toate timpurile de fapt) n-a fost proiectat doar pentru jocuri. Prin urmare, pentru a putea reda o grafică care să se ridice la nivelul consolelor, a fost nevoie de dezvoltarea a nenumărate tehnologii și efecte noi. Dar cum pe atunci încă nu exista controller grafic, toate aceste

processe au împovărat CPU-ul. Arhitectura procesorului central nu este însă capabilă să suporte toate operațiile de acest gen. În momentul în care producătorii au ajuns la această concluzie simplă, au apărut și primele plăci VGA dotate cu chip propriu.

#### Primii pași pe calea victoriei

În 1993, trei meșteri pricepuți s-au hotărât să pună bazele unei firme botezate până la urmă nVidia. La scurt timp după acest eveniment istoric, ei s-au și apucat să-și proiecteze primul chip grafic. A apărut însă o problemă: pentru producția de serie a acestuia au avut nevoie de o sumă considerabilă. Banii până la urmă au sosit sub forma unui împrumut tocmai de la colosul Sega. Privind în urmă, Diamond Edge 3D n-avea nimic special. Era de-a dreptul primitiv: obiectele 3D nu erau calculate cu ajutorul împărțirii acestora în triunghiuri, ci în dreptunghiuri. În plus, placa avea integrată și un fel de sound card pe 32 de biți. Această primă încercare s-a dovedit a fi un eșec total și din lipsa unui standard unic acceptat nici nu

prea au apărut jocuri pentru ea. Sega a publicat două conversiuni de pe Saturnul său, dar n-a fost de ajuns. Dar ce știa această NV1? În mod ciudat, putem observa multe paralele între ea și plăcile de azi. Totuși, trebuie să ținem cont că pe atunci, anumite cerințe, azi deja devenite standarde, lipseau cu totalitate. Chip-ul nu cunoștea, de exemplu, tehnologia triangle setup. Înainte să explicăm însă ce ascunde această denumire, haideți să vedem cum se compune de fapt lumea virtuală tridimensională? Pentru a o defini ar trebui să sepa-

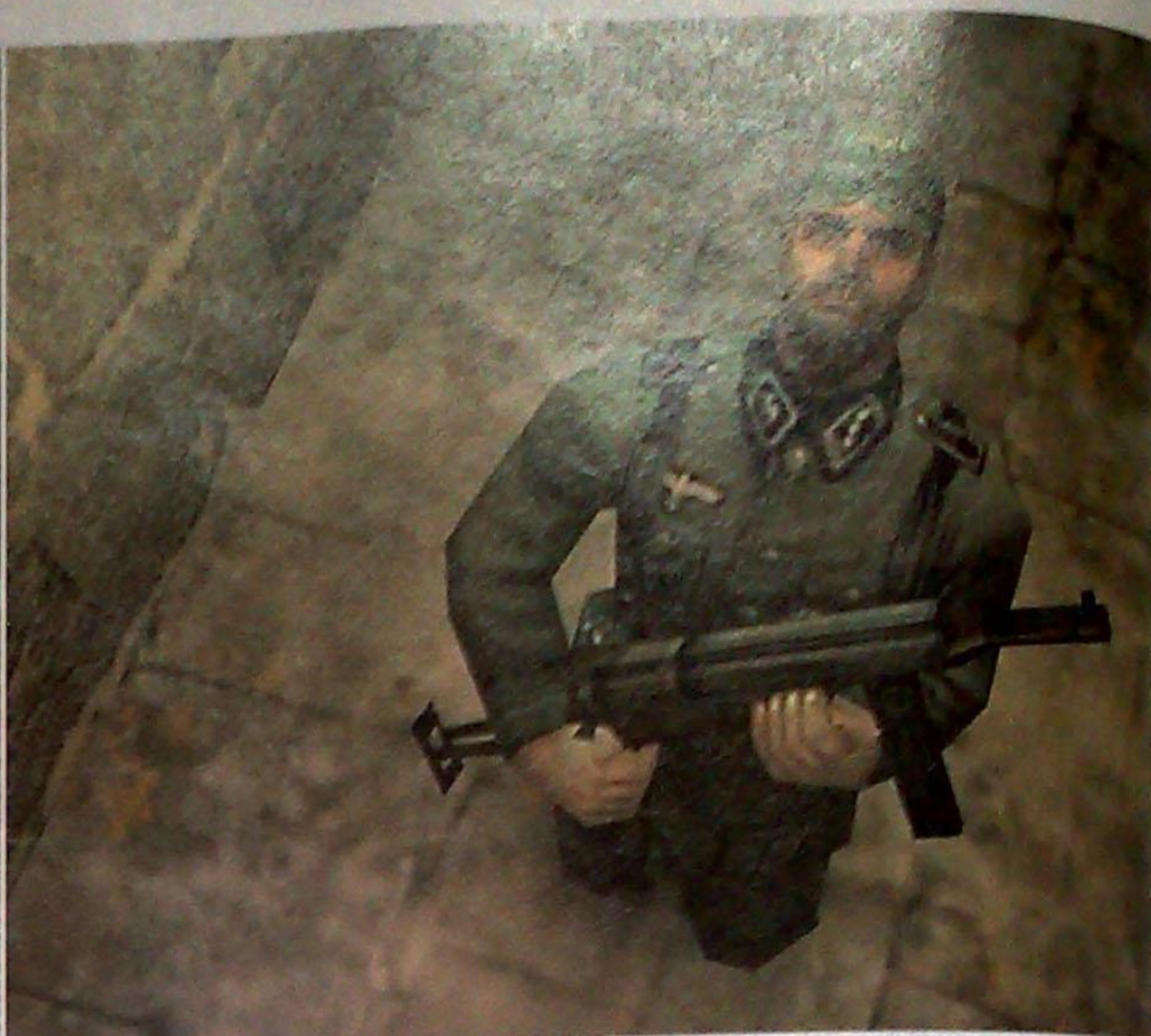
răm trei trepte esențiale. Prima este efectuarea



calculului geometrice. De multe ori, am pomenit deja că aproape fără excepție obiectele din spațiul 3D se compun din poligoane. Pentru a calcula poziția acestora, GPU (Graphic Processing Unit) împarte în triunghiuri toate suprafețele care limitează obiectul.

Acest spațiu este tridimensional doar teoretic, deoarece vine proiectat pe un ecran, adică pe o suprafață 2D. Astfel, din schimbarea părților triunghiurilor se poate descrie starea actuală a acelei părți a spațiului tridimensional care apare pe ecran. Asta bineînțeles dintr-o anumită perspectivă! Intră pe scenă apoi, unitatea de procesare centrală sau coprocesorul geometric care trebuie să poziționeze

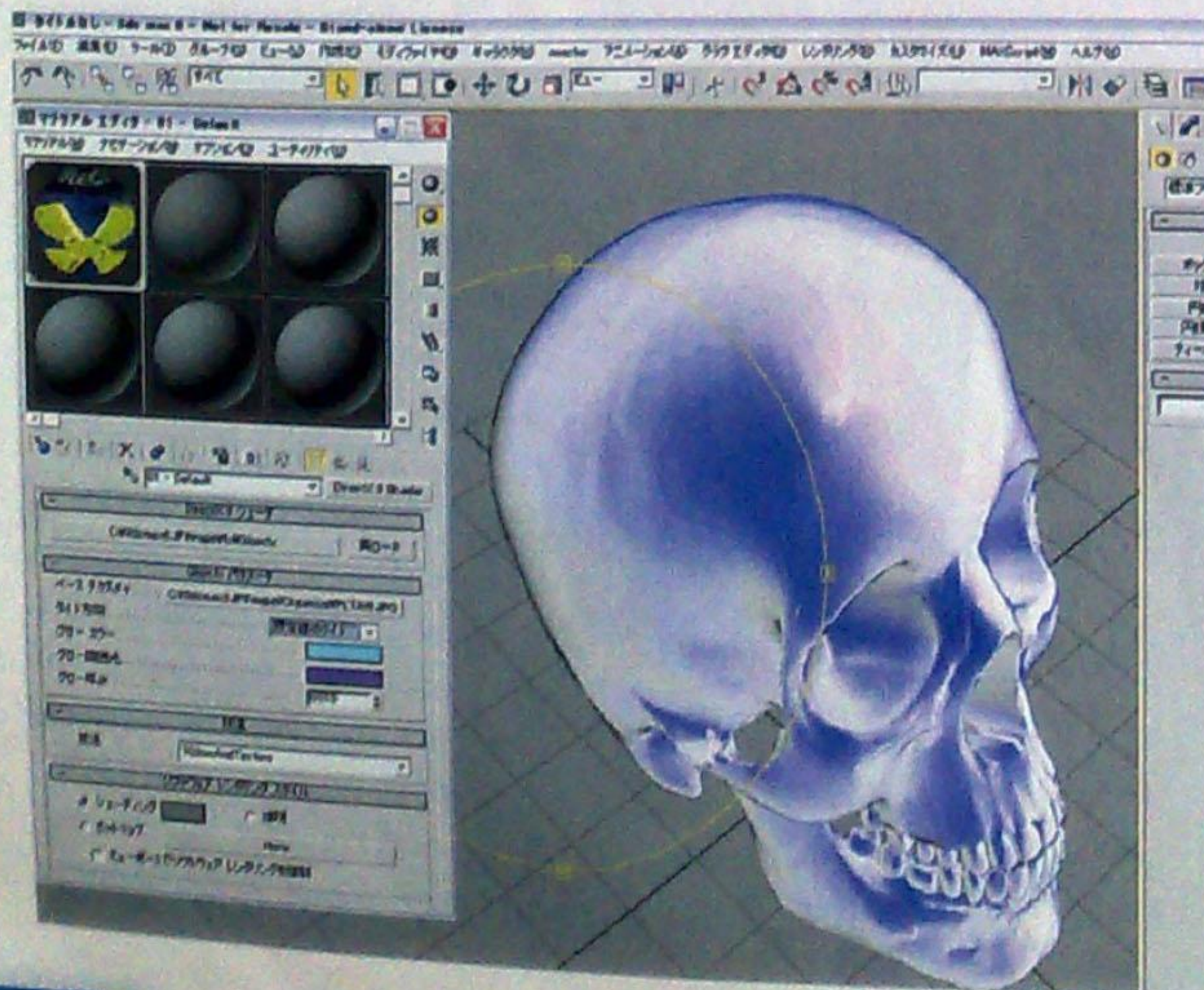




aceste obiecte. În primă fază, se realizează scaling-ul, adică se mărește sau se micșorează obiectul în funcție de instrucțiunile primite. Apoi urmează translation-ul care ascunde de fapt poziționarea propriu-zisă a obiectului. Pe urma, ajungem la rotation, când obiectul e învârtit până ajunge în poziția dorită. Ca procesul să fie complet, mai avem nevoie și de lighting. Și acum ajungem la funcția lui triangle setup: traducerea tuturor datelor obținute în urma acestor procese într-un limbaj accesibil și acceleratorului 3D. Această tehnologie era încă necunoscută lui NV1, dar mai târziu celebra placă Voodoo a băieților de la 3dfx era în stare să preia de la CPU 2/3 din funcțiile triangle setup. Lăsând la o parte aceste minusuri, ce știa de fapt acest NV1? Unele dintre features sunt cunoscute și din GPU-urile de azi: flat și Gouraud shading, point sampling, bilinear filtering, alpha blending, per pixel fog. Să analizăm mai îndeaproape proteza unora dintre acești termeni musculoși!

### Moștenirea lui NV1

Al doilea, poate și cel mai complicat îl reprezintă aplicarea texturilor. În urma efectuării primului pas, a calculului geometrice, obținem un fel de schelet denumit wireframe. Ca să obținem într-adevăr obiectul dorit, trebuie să îmbrăcăm, la propriu, acest schelet. În acest scop, au fost



făurite texturile, de fapt niște imagini 2D. Acestea trebuie proiectate pe suprafața corpului astfel încât să găsim texelul potrivit pentru pixelul aflat în curs de prelucrare. Prin pixel înțelegem cea mai mică unitate a unei imagini 2D, iar texelul (texture element) reprezintă textura de mărimea unui pixel. Pixelul de pe monitor se compune din combinarea mai multor texeli. Despre cum se realizează acest lucru în practică vom vorbi mai încolo; acum să vedem însă procesele de texturing. Această operație este compusă din mai multe faze, printre cele mai importante numărându-se shading-ul. Dacă construim o lume în spațiul virtual, observăm că simpla așezare a obiectelor unul lângă celălalt duce la o imagine sterilă. Acest lucru se poate explica prin tendința ochiului uman de a căuta întotdeauna unul dintre caracteristicile cele mai importante ale spațiului real, iluminarea. În cazul unor suprafețe plane pentru a realiza acest efect ajung și așa numitele light map-uri. Acest procedeu însă nu este suficient și pentru obiectele mai complexe, astfel nu putem evita shading-ul care să necesite și contribuția procesorului. Cea mai simplă formă a acestuia este flat shading-ul.

Acest procedeu presupune calcularea unui singure valori a iluminării pentru întreg poligo-

nul. Astfel, se reduce implicarea procesorului, însă nici rezultatul final nu este prea frumos. La schimbarea bruscă a iluminării devin vizibile limitele dintre poligoane. Pentru a evita acest lucru a fost inventat Gouraud shading-ul, care a fost botezat după creatorul acestuia Henri Gouraud. Acest procedeu constă în calcularea valorii de iluminare a tuturor celor trei colțuri ale poligonului, prin interpolarea acestor valori obținându-se iluminarea spațiului delimitat. Cum am spus deja, acest NV1 cunoștea deja ambele tehnologii. În completare, aș mai aminti că există și alte tehnici precum Phong shading-ul care stabilește pentru fiecare pixel în parte valoarea iluminării. Rezultatul este foarte frumos, dar, din cauza resurselor mâncate, procedeu este și foarte lent.

Cam atât pentru luna aceasta. Data viitoare continuăm istorioara noastră prezentând celelalte features, deja în funcție de posibilitățile oferite de Direct X. Până atunci, să chat-uim de bine!

FRAG ZAPPA  
jacint@pcgames.ro

**PC Games Forum**  
http://www.pcgames.ro/forum



# Recomandare de configurație



**C**ontinuăm rubrica pornită în ediția anterioară încercând să vă dăm sfaturi în legătură cu achiziționarea unui nou sistem. După ce am văzut deja că un sistem construit în întregime de vreun distribuitor anume ne poate secătui de ultimii bănuți din ciorapul cu economii, de data aceasta ne întoarcem privirea spre un sistem construit din componente. Am încercat să alcătuim două sisteme decente pe care să ruleze fără sacadări 90% din jocurile actuale. Nu trebuie însă să ne gândim la rezoluții gigantice și filtre anisotropice trase la maximum, ci la o cale de mijloc între viteză și nivelul detaliilor. Pentru a evita eventualele ciocniri

dintre fanii Intel și cei AMD, am făcut câte o configurație pentru fiecare. Ceea ce urmează aici nu trebuie citit precum Sfânta Scriptură, ci ca niște calculatoare pe care le-am folosi acasă chiar și noi.

Lăsând pentru moment la o parte chipset-urile nVidia nForce 2 și 3 ne întoarcem către bătrânul VIA KT 600, care chiar dacă nu este rapid are driverele puse la punct. Una dintre cele mai bune plăci de baze care folosește acest chipset este MSI KT6-Delta-LSR. Această placă are un raport preț calitate excelent sau altfel spus ceea ce oferă nu găsim niciunde la un preț atât de mic. Pe lângă Serial

ATA Raid, producătorul a mai inclus o placă de sunet 5.1 de calitate bună, LAN de 100 Mbit/s și un BIOS care vrea să intre în grațiile celor care caută posibilități de overclocking (FSB-ul se poate regla MHz cu MHz). Ca procesor din standard am inclus un AMD Athlon XP 2100+, dar cei care sunt dornici de mai multă putere pot opta cu sufletul împăcat pentru modelul 2500+ cu core Barton. Cu puțin noroc cel din urmă se poate aduce la nivelul de performanță al unui 3200+. Cei care

nu agreează ideea de AMD cel mai des se leagă de cooler: ba că e prea mic, ba că e prea zgomotos. E clar că nu au dreptate, dar să le dăm puțin peste nas, vă atragem atenția asupra cooler-ului Spire FalconRock II care oferă destule minusuri în grade Celsius pe lângă un nivel de zgomot redus pentru bani puțini. Pentru memorie, recomandăm un modul de 512 MB, dar nu no name. Vă recomand Kingston sau TwinMos. Cu acestea, de obicei, nu prea sunt probleme și au un preț rezonabil. Ca hard disc recomandăm un Seagate Barracuda de 120 de GB care este deosebit de silențios și rapid. Ca unitate

optică cea mai bună alegere este DVD-ROM-ul Toshiba 1812. Pe piața plăcilor grafice una dintre cele mai bune raporturi preț/calitate este deținut de Abit Siluro Fx5700 E, care este de fapt un GeForce FX 5700. Cei care se simt mai trași de ATI pot opta liniștit pentru o placă Radeon 9600 PRO sau XT. Cu puțin noroc se vor putea număra printre fericiții posesori al unui Half-Life 2 original. Datorită garanției pe viață a sursei, cea mai bună alegere când vine vorba de carcase sunt încă modelele produse de Chieftec. La configurația Intel singura diferență este placa de bază și procesorul. O placă de bază construită pe chipset-ul Springdale cu un Pentium 4 la 2,4 GHz cu tehnologia Hyper Threading ar trebui să fie de ajuns.

Aceste două configurații se ridică la nivelul cerințelor actuale fără să necesite cheltuieli colosale.

**PC Games Forum**

<http://www.pcgames.ro/forums>

FRAG ZAPPA

[jacint@pcgames.ro](mailto:jacint@pcgames.ro)

## Configurație AMD

Placă de bază	MSI KT6Delta-LSR
Procesor	AMD Athlon XP 2100+
Cooler	Spire FalconRock II
Memorie	512 MB RAM 333 MHz Kingston/Twin Mos
Hard Disc	120 GB SATA Seagate 7200 rpm
Unitate optică	Toshiba SD-M1812 DVD-ROM
FDD	1,44 MB Floppy drive Samsung/Sony
Placă grafică	Abit Siluro FX 5700 E 128 MB, TV-Out, DVI
Carcasă	Chieftec Dragon DG01BDU 300W
Placă de sunet	5.1 Integrată pe placa de bază
Placă de rețea	10/100 MB Integrată pe placa de bază

## Configurație Intel

Placă de bază	MSI 865PE NE02-SL
Procesor	Intel Pentium 4C 2,4 GHz, 800 MHz FSB, HT
Cooler	cooler Intel de fabrică
Memorie	2x256 MB RAM 333 MHz Kingston/Twin Mos
Hard Disc	120 GB SATA Seagate 7200 rpm
Unitate optică	Toshiba SD-M1812 DVD-ROM
FDD	1,44 MB Floppy drive Samsung/Sony
Placă grafică	Abit Siluro FX 5700 E 128 MB, TV-Out, DVI
Carcasă	Chieftec Dragon DG01BDU 300W
Placă de sunet	5.1 Integrată pe placa de bază
Placă de rețea	10/100 MB Integrată pe placa de bază





# Concert Nightwish în București!!!

**A**

cum câteva luni vă luminam cu ultimul proiect al faimoasei trupe finlandeze în ceea ce privește viitorul ei muzical. Ei bine, dacă v-ați săturat să îi ascultați acasă sau prin birturi sau mai știu eu unde vă place vouă să vă etalați fanteziile despre frumoasa Tarja, iată că Nightwish pornește într-un turneu pe iubitul nostru mapamond. Și surpriză, se opresc și prin București! Fatidica dată de 19.11.2004 va pironi fanii

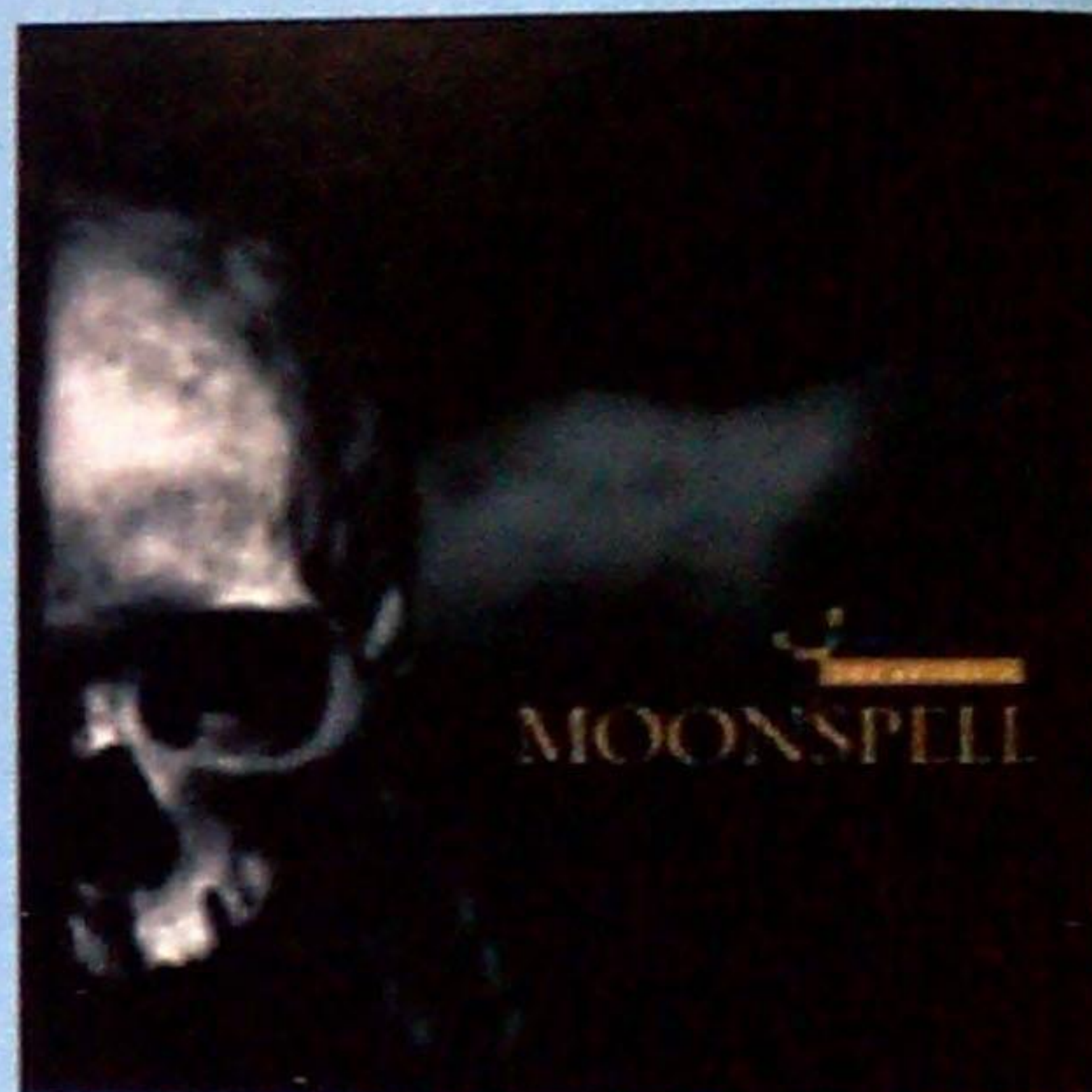
în Sala Palatului, cu mic cu mare, să asculte inconfundabila trupă ce se află, momentan, undeva în vârful carierei lor muzicale. Prețul unui bilet poate fi însă destul de piperat pentru unii dintre noi, ajungând undeva în jurul sumei "astronomice" de 1 milion de lei (care înseamnă, în le(uro)i, 10 numere PCG). Oricum, am auzit din surse sigure că cel puțin unul dintre redactorii PCG va fi acolo, doar așa... de control.

## Moonspell The Antidote

**T**he Antidote a fost, cu siguranță, unul dintre cele mai așteptate albume pe piața gothic-metalului, iar apariția sa a reprezentat un adevărat Boom. Pieseile promiteau mult încă de la prima, iar portughezii de la Moonspell și-au demonstrat din nou valoarea lor artistică. Dacă v-a fost vreodată teamă de o eventuală trecere a trupei spre un metal mai comercial, ei bine, puteți respira ușurați. Albumul de față este unul dintre cele mai dure produse până acum sub egida Moonspell, cu toate că, în contrast cu bass-ul puternic sau riffurile de chitară asurzitoare, toate piesele sunt pline până la refuz de o melodicitate -armonie tranșantă și de o atmosferă cum nu se poate mai... gothică. Mulți dintre fani se plâneau la un moment dat că muzica trupei a început o pantă descendentă de la albumul

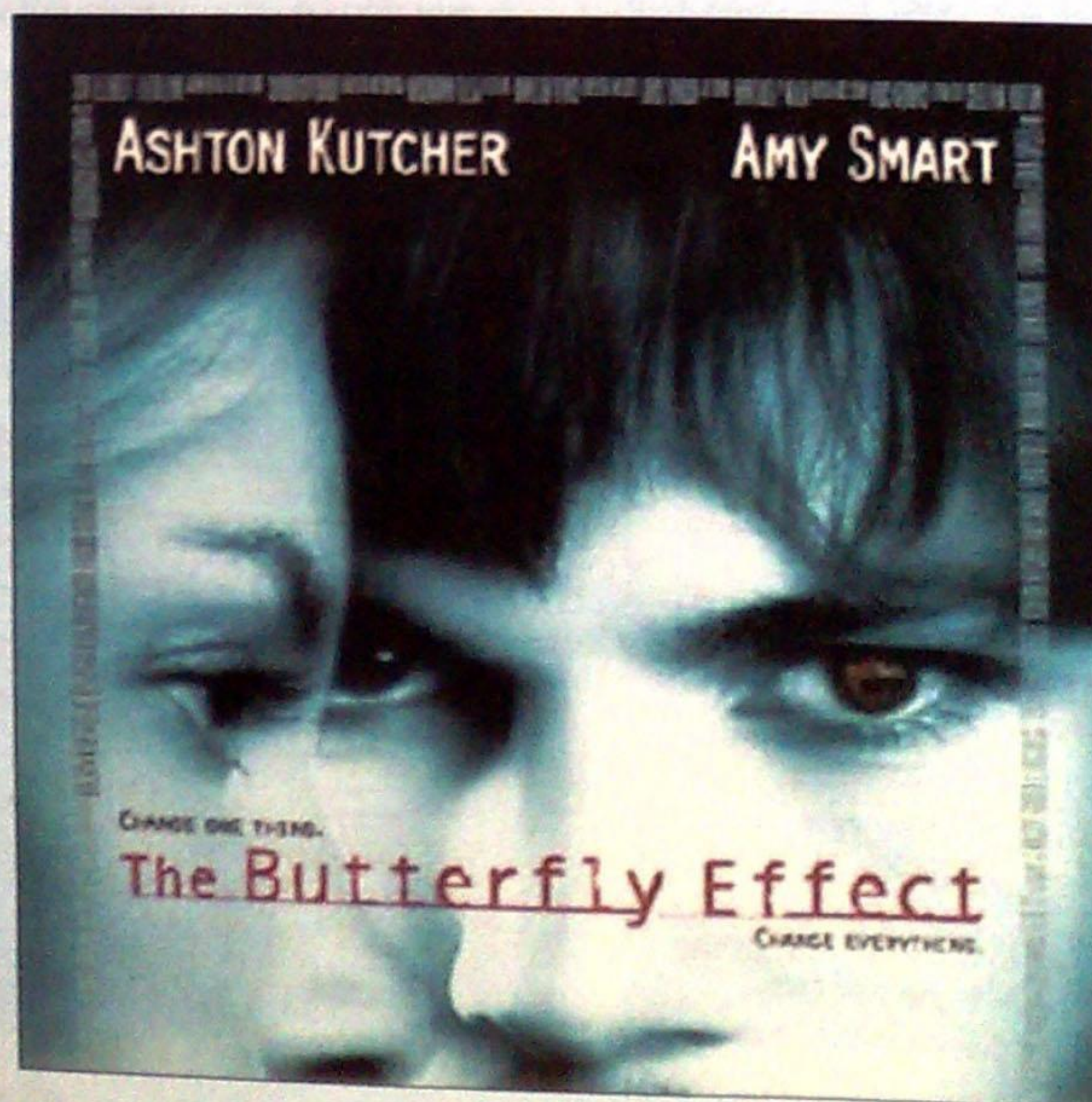
Wolfheart încoace. Se pare că vor fi, din nou, convertiți. Gothic rockul nu a fost mai popular niciodată ca în zilele de azi, trupele apărând ca ciupercuțele după ploaie, și este foarte greu să mai găsești ceva bun în noianul de kitsch-uri moderne, dar iată, Moonspell reușește.

Notă: 89%



## The Butterfly Effect

**C**u Ashton Kutcher în rolul principal (tânărul actor cunoscut mai mult publicului din comedii precum Dude, Where's My Car? sau din faptul că flirtează serios cu Demi Moore), Butterfly se dorește a fi un thriller complex ce marșază pe deja fumată idee a pierderii de memorie, idee întâlnită din ce în ce mai des în peliculele americane, gen Memento sau Paycheck. Personajul lui Kutcher, Evan Treborn, este un tânăr student a cărui viață a fost serios marcată de o serie de



blackout-uri, petrecute în preajma unor evenimente, care de care mai traumatice și mai dubioase. Pregătindu-se să se specializeze în psihologie (tipul ține în cameră un labirint cu șobolani, pentru Dumnezeu!), el speră să descopere motivul pentru care i se întâmplă ce i se întâmplă, iar pe parcursul filmului acțiunea devine din ce în ce mai interesantă. Filmul este un pas destul de mare pentru tânărul actor, iar trecerea de la comedii simple la roluri serioase este pentru el o adevărată provocare.

Notă: 83%



**B**ritanicii de la Cradle of Filth s-au bucurat în ultimul timp de o atenție deosebită în media, datorită contractului semnat cu Sony Music, firmă ce le-a dat șansa de a se afirma și mai mult pe plan mondial (asta, dacă mai era cazul). Cu un buget mai mult decât generos, trupa a reușit să își orchestreze piesele cu ajutorul The Budapest Film Orchestra și să își completeze playback-ul sonor prin intermediul celor de la The Budapest Film Choir. Evident, această trecere sub mănua de fier

# Cradle Of Filth Damnation and A Day

a Sony, formația a început să tindă spre o comercializare ce pare, oarecum, deranjantă. Muzica lor a devenit astfel mult mai directă și mai sterilă, iar acel sound atmosferic ce îi caracterizează de atâția ani se pare că a dispărut. La rândul lor, versurile au devenit mai simple și mai concise, pentru ca tot po-

porul să le poată citi. Nu este un album rău deloc, însă, chiar dacă este cel mai profesional și cel mai "greu" de până acum, în același timp poate fi catalogat drept cel mai standardizat și mai puțin interesant dintre ele...



Notă: 78%

## Hellboy

**B**enzile desenate de către Mike Mignola și intitulate sugestiv (cel puțin pentru textul de față :) Hellboy au un ambient cu influențe gotice și sunt pline de un aer fetid - asemenea scrierilor lui Lovecraft. Regizorul Guillermo del Toro a decis să le pună pe ecran, încercând să ofere publicului un film de senzație. Povestea este una dintre cele complicate. În timpul celui de-al Doilea război mondial, faimosul Adolf Hitler, anticipând parcă povestea din filmul Raiders of The Lost Ark,

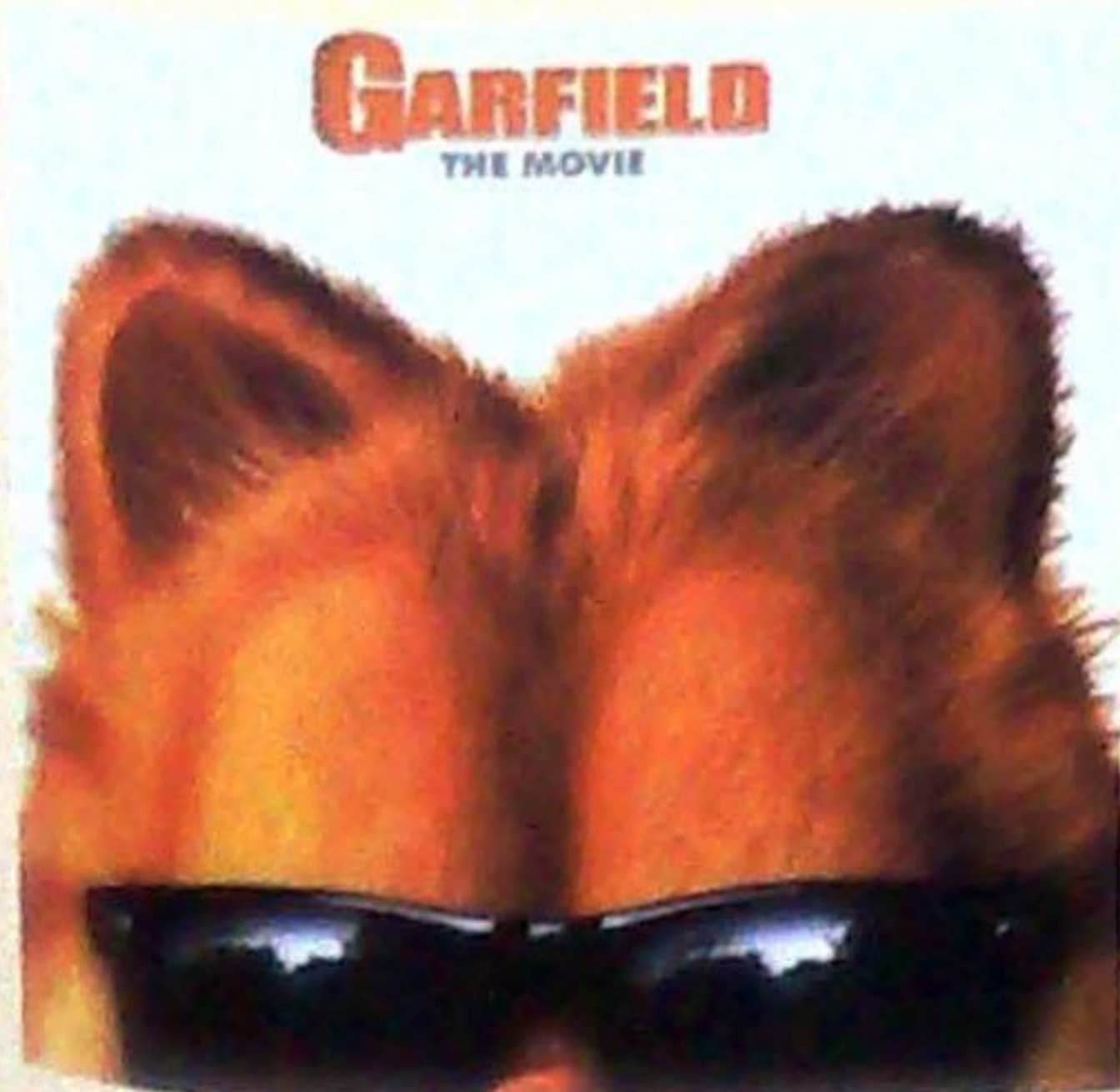
trimite o echipă specială condusă de Grigori Rasputin (Karel Roden), călugărul nebun de nebun, pentru a deschide niște bariere interdimensionale pentru a obține o creatură care să le facă viața mult mai ușoară naziștilor. Ținând cont că escadronul respectiv, pe lângă magie neagră se bucură și de suportul lui Kroenen (Ladislav Beran), care face din trupele aliate varză cu tocană, îmi vine în cap retorica întrebare "ce ajutor îi mai trebuia lui nenea Hitler pentru a câștiga războiul?". Cu siguranță,

dacă ar fi avut acces la doar unul dintre super-asasinii din film și în viața reală, am fi trăit probabil într-o cu totul altă lume.

Notă: 93%



## Garfield: The Movie



**D**acă nu sunteți de pe planeta asta, atunci trebuie să dau o explicație. Garfield este o pisică ce spune lucruri haioase despre stăpânul său, face mișto de un câine cu numele de Odie și mănâncă multă lasagna. Da, lasagna!

Acum să trecem la film. Problema e că, în general, cele mai bune benzi desenate nu au un fir epic. Ei bine, filmul îl are. Lui Jon (Berckin Meyer), care, în treacăt fie spus, este clasicul personaj american fără nici un gol în viață și fără nici o femeie în program, îi pică cu tronc o tânără și atrăgătoare

domniță, medic veterinar, pe numele său Liz (rol interpretat de Jennifer Love Hewitt \*drolls\*). Ea este cea care îl asmute pe Odie (da dog) asupra lui Garfield (da cat), care, la rândul său, trebuie să își depășească lenea (Stokky, îți sună cunoscut?) atunci când Odie este răpit mișelește de către un om fără scrupule, Happy Chapman. Garfield trebuie, mai bine spus, să-și depășească condiția. Ca și Jet Li.

FRAGENSTEIN  
paul@pcgames.ro



# Cititorii întreabă...

## ...cine le răspunde?!? :))

Salut PC Games, sunt Cosmin din Arad, am 15 ani și aș avea și eu niște propuneri pentru voi.

1. Am văzut că vreți să puneți muzică pe fundalul site-ului vostru (care este meseriaș), eu vă propun să puneți melodiile trupei Linkin Park, ca de exemplu *Breaking the Habbit*, *Numb* sau *Faint*, ca să întrețină atmosfera.

2. În legătură cu DVD-urile, eu sunt perfect de acord cu propunerea voastră și aș fi încântat să puneți pe DVD jocuri full.

Aș avea și niște întrebări.

1. Aș dori să știu dacă se simt diferențe de mișcare la jocuri dacă schimb un procesor Athlon XP 1700+ cu un Athlon XP 2400+, pentru că eu am făcut această schimbare și nu se simte nici o diferență.

2. Când vor apărea *Sims 2* și *Half-Life 2*?

Vă rog să-mi răspundeți cât de repede puteți.

Va mulțumesc pentru înțelegere, Cosmin.

Bună, Cosmin! Îți mulțumim mult pentru sugestiile tale și credem pe cuvânt ele vor fi luate în considerare. Încă nu ne-am decis exact asupra muzicii care va apărea pe site-ul oficial, dar sperăm că decizia noastră să satisfacă dorințele tuturor. Revista va apărea și în format cu DVD, iar sondajele noastre recente au ca scop stabilirea exactă a numărului cititorilor revistei care posedă o asemenea unitate optică. Probabil la începutul anului viitor, vom ieși cu ea pe piață. Sistemul va fi simplu, în paralel vom avea și reviste cu CD normal și cu DVD, pentru că în România încă mai există oameni ce au clasicul și bătrânul CD ROM în sistemul lor. Referitor la diferența dintre procesoare, da, bineînțeles că există diferență, însă faptul că tu nu o vezi cu ochiul liber nu înseamnă că aceasta nu există. Jocurile încercate de tine probabil nu necesitau un sistem prea puternic sau ai mult RAM și o placă video puternică. Nu trebuie să te sperie faptul că nu ai simțit nimic, diferența o să apară la jocurile mai pretențioase. În legătură cu cele două jocuri menționate de tine, *Sims 2* trebuie, în mod oficial, să apară undeva pe la sfârșitul lui septembrie, însă este posibilă o anumită întârziere. Deh, producătorii din zilele noastre își pot permite lucrul acesta, ținând cont de fap-

tul că îi au pe toți la degetul mic. *Half-Life 2*, pe de altă parte, își schimbă datele de apariție cum își schimbă un om civilizat ciorapii. Ba apare în septembrie, ba la anul și la mulți ani. Cel mai bine e să așteptăm și vom vedea noi când apare. Pe curând!

Yo PCG4F!

A trecut ceva timp de când n-am mai trimis un mail pe la voi, but now I'm back! Muahahahaha!!!

În fine, să trecem la alte probleme:

1) Am văzut în ultimul număr al revistei voastre niște informații despre trei filme care apăruseră de ceva timp. N-ați putea să dați informații despre filmele care o să apară pe viitor și care merită văzute?

2) A doua problemă este următoarea: am mai scris cu o lună și ceva în urmă vreo două mail-uri către voi și n-am primit vreun răspuns la nici unul... De ce? Sper ca n-a fost cu intenție...

3) Am o idee pentru un storyline pentru un joc action:

Protagonistul jocului este Ghost, liderul unei echipe de Stalkers (Stalkers = criminali, majoritatea biomodificați din cap până în picioare, care sunt obsedați de ideea că asasinii omoară numai oameni nevinovați pentru bani, deci Stalkers = vânători de asasini). Situația scapă de sub control când acești Stalkers găsesc "viziunea" unui "clan" de asasini (nici asasinii nu trăiesc în pace, clanurile ducând un război pentru supremație).

De aceea un asasin este trimis să omoare acest grup de Stalkers, reușind să omoare toți membrii echipei, până mai ramane ultimul în viață, și anume Ghost. Acesta primește o șansă de supraviețuire de la un clan de asasini (Predators), dacă îi va ajuta în războiul împotriva ultimului clan (Hunters), din care face parte și asasinul (Sharp) trimis să-l omoare pe Ghost. Acesta acceptă, i se înscenează moartea (cum i se face fiecărui membru al unui clan) și devine un asasin. Cam asta ar fi rezumatul...

Ați putea să vorbiți cu niște producători români (sau străini dacă se poate) în privința acestui joc? (Accept orice modificare la storyline) Cam asta e... Nu vă mai laud că deja se știe who's the best.

Bye-bye!

Wraith aka Paul



## Poz(n)a lunii

Concursul cu poze și pozne merge mai departe. Cei care îl invidiază pe câștigătorul din acest număr **Bogdan Neagoe** - sunt invitați să facă proba umorului lor pentru viitorul număr. **Bogdan** dragă, pentru imaginea ta haioasă îți vom acorda numărul pe octombrie/2004 al revistei noastre!



Salutare, Paul!

Hai să luăm punctele tale pe rând și să despicăm firul în patru (sau în cinci, mă rog): Rubrica respectivă, precum și cea de muzică, se vrea a fi o sumă de recenzii pentru filme și, evident, Metale Grele, după cum e și intitulată rubrica. Nu vrem să fie o pagină de upcoming, ci una în care respectivul redactor (Doom'nezeu să-l aibă în pază) își exprimă părerea referitor la diverse filme care au apărut deja, fie ele mai noi sau mai vechi. Cum îi pică lui bine. Voi vorbi cu el despre asta și vom vedea ce se poate face. În general, el vrea să promoveze anumite filme care nu s-au bucurat prea mult de publicitate, dar care sunt de excepție. La fel și cu muzica. Vrem să promovăm rock-ul într-o țară unde ți se inoculează în cap numai cvasi-muzică de toată jena.

Dacă nu ți s-a răspuns la mail, e din cauză că suntem foarte ocupați cu atâtea jocuri și nu avem timp să răspundem chiar la toate scrisorile primite. Ne cerem scuze pe această cale și celorlați cititori care nu au primit răspuns la scrisori, este și vina noastră, dar, după cum am mai spus, suntem extrem de ocupați cu revista, ne mai scapă mailurile printre degete. Again, sorry, și evident nu a fost cu intenție...

Ideea ta este una cel puțin interesantă și îți urăm succes în viitoarele tale proiecte, însă noi nu putem face nimic pentru tine. Sute o revistă de jocuri... Singura modalitate prin care ai putea să ajungi la producători rămâne ideea de contact. Ia frumușel tastatura

în mână și le trimiți un mail celor care crezi tu că îți pot prelua scenariul. În general, adresele de contact pot fi găsite pe site-urile oficiale ale diversilor producători. Oricum, pentru a le intra în grații, va trebui să fi mai detaliat în ceea ce privește scenariul și să acoperi absolute toate aspectele necesare, exact ca un scenarist adevărat. Știi tu, băieții ăia cu teancul de foi sub braț. Îți urăm succes și toate cele bune!!!

redactie@pcgames.ro

## Câștigătorii concursului

## Citești și câștigi

PCG 46 iunie 2004

Cașu Ștefan, Constanța ..... 1 joc Thief 2

PCG 47 iulie- august 2004

Simionescu Victor, Iași ..... 1 joc Operation Flashpoint

## Câștigătorii concursului Flamingo

1. Ionescu Florin, Slobozia ..... 1 joc Halo

2. Murmurache Alexandru, Botosani ..... 1 joc Halo

3. Tamas Robert, Izv. Crisului ..... 1 joc Halo

Răspundeți la întrebări și expediți  
talonul până la 10 septembrie.

CHESTIONAR PC Games 4 Fun  
septembrie/2004

1. Cum consideri acest număr al revistei PC Games 4 Fun?

- ☐ Foarte bun ☐ Bun  
☐ Nici bun, nici slab ☐ Slab ☐ Foarte slab

2. Care articol(e) din acest număr ți-au plăcut mai mult?

3. Care articol(e) din acest număr ți-au plăcut mai puțin?

4. Ce sugestii ai?

5. Ce articole (rubrici) din revistă consideri că pot fi incluse pe CD-ROM?

6. Aș dori ca următoarele informații să fie adăugate testelor și avanspremierelor:

7. Ce teme ai prefera să întâlnești mai des în PC Games 4 Fun?

**HARDWARE**  
8. Ce calculator folosești? (specifică marca, modelul, procesorul și viteza în MHz)

9. Mă interesează următoarele componente:

**CD**  
10. Ce sugestii ai?

## DESPRE TINE

Nume/Prenume: \_\_\_\_\_

Adresa: Localitatea \_\_\_\_\_

Jud. \_\_\_\_\_

Str. \_\_\_\_\_

Nr. \_\_\_\_\_

Bl. \_\_\_\_\_

Ap. \_\_\_\_\_

Cod poștal: \_\_\_\_\_

Telefon/Mobil: \_\_\_\_\_

Data/luna/anul nașterii: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

E-mail \_\_\_\_\_

Specifică numărul membrilor familiei: \_\_\_\_\_

Venit/lună \_\_\_\_\_

Studii \_\_\_\_\_

## YOUR #1

11. Jocul tău preferat (un singur răspuns):

## FLASH

12. Se găsește PC Games 4 Fun la chioșcul tău preferat?

- ☐ Da.  
☐ Da, dar sunt puține exemplare.  
☐ Nu.

13. Cât ești dispus să plătești pentru un joc de top original al cărui conținut nu depășește dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?

- ☐ 200.000-300.000 lei ☐ 300.000-400.000 lei  
☐ 400.000-500.000 lei ☐ peste 500.000 lei

14. Pentru topul PC Games propune următoarele jocuri:

1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_  
3. \_\_\_\_\_  
4. \_\_\_\_\_  
5. \_\_\_\_\_

15. Emisiunea TV preferată

16. Ce posturi de radio ascuți mai des?

1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_  
3. \_\_\_\_\_

17. Ce reviste citești cel mai des în afară de PC Games 4 Fun?

1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_  
18. Ce citirile citești cel mai des?

- ☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România liberă ☐ Gazeta Sporturilor  
☐ Cronica Română ☐ ProSport ☐ Curentul ☐ Ziaa ☐ Cotidianul  
☐ Jurnalul Național ☐ Azi ☐ Evenimentul zilei

19. Ai un sistem DVD?

- ☐ Nu ☐ Da ☐ DVD-Rom ☐ DVD Player pt. TV

20. Ai cumpărat o ediție specială, lunară, cu un DVD în loc de două CD-uri?

- ☐ Da ☐ Nu

21. Pentru care trei jocuri îți dorești mai multe niveluri și Mod-uri?

1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_  
3. \_\_\_\_\_

22. Având în vedere profesia sau viitoarea ta profesie, semnalează mai jos softurile pe care le apreciezi necesare

23. Pasiunea mea este

24. Formația muzicală preferată/cântărețul preferat

## TALON DE ABONAMENT

■ 3 luni - 249.000 lei

■ 6 luni - 497.000 lei

■ 12 luni - 895.000 lei

Decupează talonul din revistă și trimite-l într-un plic pe adresa redacției PC Games 4 Fun, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et. 1, 410094, Oradea, județul Bihor.

Prețul abonamentului în sumă de \_\_\_\_\_ l-am achitat cu mandat nr. \_\_\_\_\_ pe numele: Paul Mork, str. Doina, nr. 7,

bl. PB 78, ap. 13, 410326 ORADEA, județul Bihor. Sunt de acord ca informațiile din acest talon să fie introduse în baza de date a sc MEDIA CONTACT srl.

Baza de date constituie proprietatea nevandabilă a S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. Semnătura



## CONCURS

## Citești și câștigi!



Răspunzând corect la cele trei întrebări poți câștiga un joc original **Deus Ex**!  
Răspunsurile la întrebări le găsești în articolele dedicate jocurilor din acest număr al revistei **PCGAMES 4 FUN**.  
Decupează talonul și trimite-l pe adresa redacției până la data de **10 Septembrie 2004**.

1. Cum se numește eroina din *Allas*?

2. Unde are loc acțiunea din *Doom 3*?

3. Cărui gen îi aparține *Spellforce: The Breath of Winter*?

Nume/Prenume:

Adresa: Loc.

Jud.

Str.

Nr.

BL

Ap.

Cod poștal:

Telefon/Mobil:

E-mail:

**PC Games**  
Fun

octombrie/2004

## Codename: Strategy

Abia dezmorțiți după concediul în care ne străduiserăm să ne rupem de tot ceea ce înseamnă gaming, ne-am trezit aruncați luna aceasta sub dominația autoritară și aproape totalitară a id'ologiei **Doom 3**. Cu chiu, cu vai, am scăpat (care-cum) din mrejele tenebrelor sale și, după o regroupare grăbită, ne pregătim acum pentru invazia masivă a jocurilor de strategie - în frunte cu RTS-ul **Codename: Panzers** - care va năvăli în paginile următorului număr PC Games. Pe frontul militar, vor mai avansa jocurile **D-Day** și **Crusader Kings**, în timp ce divizia economică va fi condusă de **Port Royale II**, **Transport Giant** și probabil **Chris Sawyer's Locomotion** - de asemenea o clonă a clasicului **Transport Tycoon**. Nu în ultimul rând, flancurile vor fi

asigurate de cele două jocuri cerebrale tocmai lansate de Ubisoft: **The Political Machine** (dacă tot e an electoral) și mioriticul **Chessmaster 10th Edition**, dezvoltat chiar în studioul din București.

Pentru relaxarea neuronului, ne mai așteptăm la un **Driv3r**, **Richard Burns Rally**, vreo două jocuri de acțiune (**ShellShock: Nam '67** și

**Shade: Wrath of Angels**), respectiv un simulator spațial apărut ca din neant, numit **Starshatter**.

Și-n fine, dacă tot se apropie cu pași repezi "sărbătorile" de toamnă, vă urăm baftă cu polonicul la admiteri, restanțe și alte asemenea fericiri curriculare!

FRAG YOU!

serban@pcgames.ro

Nume/Prenume:

Adresa: Localitatea

Jud.

Str.

Nr.

Bl.

Ap.

Cod poștal:

Telefon/Mobil:

Data/luna/anul nașterii:

E-mail:

Specificați numărul membrilor familiei:

Venit/lună

Studii





## un nou desen animat!

Urmărește aventurile lui Sonic și  
ale prietenilor săi!

Cel mai cunoscut personaj de jocuri  
pe calculator vine la Jetix și de data  
asta este mai rapid ca niciodată!

De luni până vineri, la ora  
08:50 și 16:25, iar sâmbătă și duminică  
de la 10:25 și 16:25.

# JETIXmania

**O MULȚIME DE SURPRIZE  
PENTRU FANII FOX KIDS!**

În plus, dacă ești un fan adevărat,  
participă la Jetix Mania și intră pe  
[www.foxkids.ro](http://www.foxkids.ro) pentru a câștiga  
unul dintre premiile puse în joc:  
bicicletă, CD portabil,  
rucsaci și hanorace Jetix.



Toate desenele tale animate  
într-un singur loc – acum chiar  
mult mai multe!!  
Jetix, de luni până vineri, între orele  
07:50-09:00 și 15:00-19:00,  
iar sâmbătă și duminică între orele  
09:00 – 13:00 și 15:00 – 19:00.

Și nu uita de weekend-ul  
nostru special, de "mare viteză",  
18 – 19 septembrie !!!





**Vara aceasta, loviturile libere vor  
fi cu 25% mai puternice.**

### **BenQ. Plăcerea în Tehnologia Informației.**

BenQ este partener oficial UEFA EURO 2004 pentru transmisiile multimedia și statistici. Monitorul LCD BenQ FP783 cu tehnologia sa de ultimă oră are cel mai rapid timp de răspuns, 12ms (cu 4ms mai rapid decât majoritatea monitoarelor LCD). Ce altă variantă ai pentru a urmări acțiunea? BenQ FP783 nu îți oferă doar o imagine fluidă, clară și fără întreruperi - cu el acțiunea prinde viață! **Bucură-te mai mult la BenQEuro2004.com**



**UEFA**  
**Euro 2004**  
PORTUGAL

**BenQ**

OFFICIAL IT PARTNER

### **Darer SRL - Your best IT partner**

**Tel.: 0259-342431, 342577; E-mail: [darer@darer.ro](mailto:darer@darer.ro); [sales@darer.ro](mailto:sales@darer.ro)**

**Oradea:** B-dul Decebal, C24-26, Tel/Fax: 0259-413119, mail: [darer.oradea@darer.ro](mailto:darer.oradea@darer.ro)

**Arad:** Ghiba Birta, nr. 2, Tel/Fax: 0257-214400, mail: [darer.arad@darer.ro](mailto:darer.arad@darer.ro)

**Timișoara:** Str. Brediceanu, nr. 8, Tel/fax: 0256-498501, mail: [darer.timisoara@darer.ro](mailto:darer.timisoara@darer.ro)